



DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

SimCity 2000

3D-ACTION MIT EDITOR

Wing Commander Academy im Test

SAURIER AUF CD-ROM

Dino-Datenbank von Microsoft

DINOSAURS

DIE ERSTEN BILDER

Dungeon Master kehrt zurück

RAN ANS NETZ

Mehr Spielespaß per PC-Kopplung

Wing Commander Academy

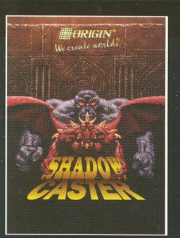
ROLLENSPIEL-TIPS

Lore-Lösung
Krondor komplett

Sonderteil: CD-Spiele • CMOS-Pannenhilfe • Mad TV2 • Pentium-Spiele-Benchmarks • Homeworld-Test Deutsches Lexikon auf CD-ROM • Zusatzdisk für Serpent Isle • Software-Schnitthilfe: VideoDirector

ORIGIN®
We create worlds®

SHADOW CASTER®



ERLEBEN SIE ALS VERWANDLUNGSKÜNSTLER EIN VISUELLES 3D-FEST IN DEN ATEMBERAUBEND GEFÄHRLICHEN DUNGEONS VON SHADOWCASTER!

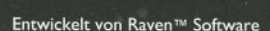


Eine sechsgliedrige Katze. Eine feuerspeiende Eidechse. Ein weiser Magier... Als Shadowcaster können Sie sechs mystische Lebensformen annehmen. Durch diese unglaublichen Verwandlungen gewinnen Sie dämonische Kräfte und ungeheure Macht.

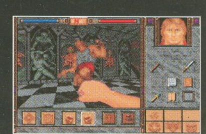
Wählen Sie zwischen den Attributen schnell, wendig und beinahe unverwundbar. Durch die erstaunlich schnelle und klar gezeichnete Grafik werden die Charaktere eine magische Wirkung auf Sie ausüben.



Wenn Sie zur rechten Zeit die richtigen Entscheidungen treffen, können Sie vielleicht gegen das Böse bestehen, das hinter jeder Ecke auf Sie lauert. Machen Sie jedoch nur einen Fehler, zerstören Sie die letzte Hoffnung, die Ihr Volk in Sie setzt.


Entwickelt von Raven™ Software





Vertrieb in Europa durch Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.
Tel: EA DIREKT: 05241/24307 Fax: 05241/24244.

Schafft den Kopier-schutz ab!

Angenommen, Sie kaufen ein Auto. Der Verkäufer meint, daß alle Autofahrer sowieso rücksichtslose Raser sind, und baut ein Drosselventil ein. Der frisch erstandene Porsche macht damit nur noch 90 Stundenkilometer.

So was gibt's nicht? Dann kaufen Sie bitte mal ein Computerspiel. Das erste, was Ihnen entgegenschlägt, ist der »Kopierschutz«. Über die Hälfte aller Software-Firmen ist offensichtlich der Meinung, daß Sie das Spiel in jedem Fall kopieren werden, solange man Sie nicht mit Handbuchabfragen daran hindert. Diejenigen, welche der Kopierschutz eigentlich treffen sollte, lachen sich hingegen ins Fäustchen: Echte Raubkopierer haben normalerweise innerhalb von 24 Stunden eine Version ohne lästige Abfragen.

Wir wollen hier nicht die Arbeit der »Cracker« glorifizieren. Raubkopien schaden den Spiele-Herstellern, die damit weniger Geld verdienen und weniger Anzeigen in PC Player schalten können (...daß der Verkaufspreis unseres Magazins ohne Werbung weitaus höher wäre, brauchen wir Ihnen nicht extra vorzurechnen).

Auf der anderen Hand werden wir von Monat zu Monat saurer, wenn Hersteller alle ehrlichen Käufer über diesen Kamm scheren. Unerträgliche Benutzer-Belästigung wie bei »Pinball Dreams« wird zur völligen Farce, wenn ein Schutzmechanismus (die Sperre, die nur drei Installationen erlaubt) einfach per »Diskcopy« überlistet werden kann. Im Gegensatz zum Raubkopierer mit seiner gecrackten Version habe ich immerhin knapp 100 Mark bezahlt - aber nicht, um jeden Tag im Handbuch das zwölfte Wort in der siebenunddreißigsten Zeile heraussuchen zu müssen.

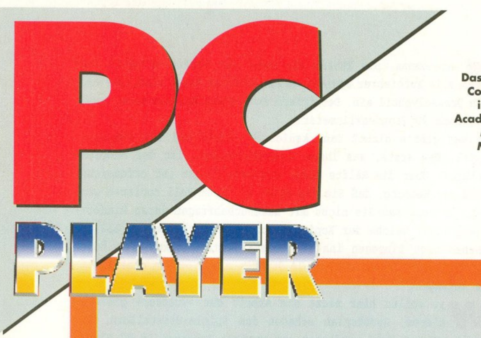
Inzwischen gibt es sogar Kopierschutz auf CD-ROM-Spielen. Argument: »Man könnte das Spiel auf eine Festplatte kopieren«. Prima! Also ob ich mal eben 600 Megabyte Platz für eine CD-ROM-Kopie frei hätte.

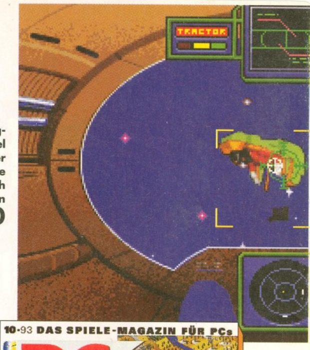
Daß ein von Crackern schnell entfernbarer Kopierschutz nichts bringt, haben einige Hersteller kapiert. Electronic Arts schützt seit gut einem Jahr nichts mehr. Geschadet hat das offensichtlich nicht viel; EA ist immer noch die größte Spiele-Softwarefirma der Welt. Also, liebe Branchen-Kollegen: Wann gebt Ihr endlich den sinnlosen Kopierschutz auf? Wann bekommen Eure zahlenden Kunden endlich den Komfort, den sich illegale Kopierer erschleichen?

Viel Spaß beim Lesen dieser nicht kopiergeschützten Ausgabe,

Ihr PC-Player Team







Das neueste Wing-Commander-Spiel im Test: Auf der Academy stellen Sie Missionen nach Maß zusammen
40

10-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

40 3D-ACTION MIT EDITOR: Wing Commander Academy im Test
36 SAURIER AUF CD-ROM: Dino-Datenbank von Microsoft
12 DIE ERSTEN BILDER: Dungeon Master kehrt zurück
24 RAN ANS NETZ: Mehr Spielespaß per PC-Kopplung
102 ROLLENSPIEL-TIPS: Lore-Lösung, Krondor komplett

DINOSAURS

Sonderteil: CD-Spiele • CMOS-Pannenhilfe • Mad TV2 • Pentium-Spiele-Benchmarks • Homeworld-Test
Deutsches Lexikon auf CD-ROM • Zusatzdisk für Serpent Isle • Software-Schnitthilfe VideoDirector

AKTUELL

JENSEITS VON MAD TV
Preview von »Mad News« und »Mad Burger« 6

KURZMELDUNGEN
Rund ums PC-Entertainment 7

DUNGEON MASTER II
Erste Bilder von der Fortsetzung der Rollenspiel-Legende 12

PENTIUM-POWER
Was bringt Intels jüngster Super-Chip bei PC-Spielen? 16

READ.ME
Neue Spielebücher im Test 18

HITPARADEN
Aktuelle Spiele-Charts 21

Wir zeigen die neusten Bilder von SimCity 2000
7

Legends neues Adventure Homeworld setzt die Gateway-SF-Saga fort.
46

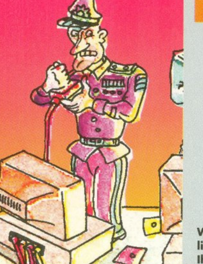
SPIELE-TESTS

AMBUSH AT SORINOR 58
BURNTIME 54
EIGHT BALL DELUXE 52
GALACTIC WARRIOR RAT 66
HOMEWORLD (GATEWAY II) 46
LOTUS 72
MAGIC LAND DIZZY 74
MASTERWORD 67
MIG-29 DATA DISK FÜR FALCON 75
SEAL TEAM 68
SILVER SEED (SERPENT ISLE DATA DISK) 53
SPECTRE 70
STRONGHOLD 50
TERMINATOR 2 CHESS WARS 48
WING COMMANDER ACADEMY 40
SECRET OF MONKEY ISLAND 86

CD-ROM-SPIELE

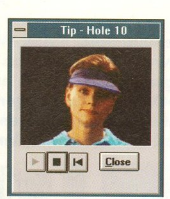


BLUE FORCE 85
LORD OF THE RINGS 78
MICROSOFT GOLF 76
SHERLOCK HOLMES VOL. III 84
SHUTTLE 80
ULTIMA UNDERWORLD I & II 79

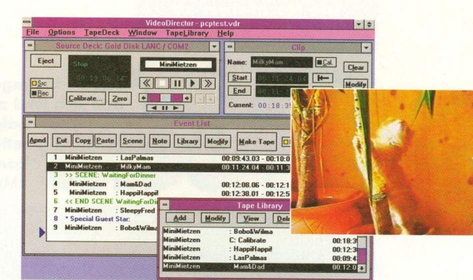


Wie kann man mit wenig Aufwand mehrere PCs koppeln, um live mit ein paar Freunden zu spielen? Unser Special verrät Ihnen alle Essentials vom Netzwerk bis zum Nullmodem
24



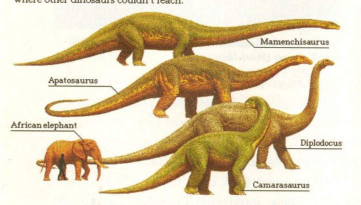


Die neue CD-ROM-Version von Microsoft Golf bietet ein paar nette Videoclips
76

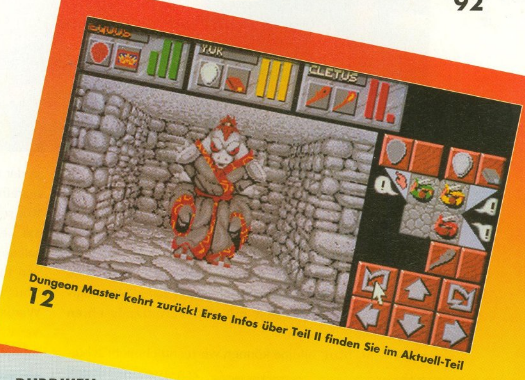


Video Director im Test: Schneiden Sie Ihre selbstgedrehten Heimvideos wie ein Profi
92





Wer hat die schönsten Saurier? Dino-Datenbenken von Microsoft, Sybex und Heureka/Klett treten zum Vergleichstest an
36



12 Dungeon Master kehrt zurück! Erste Infos über Teil II finden Sie im Aktuell-Teil

SOFTWARE

3 X DINOSAURIER
Vergleichstest: »Microsoft Dinosaurs«, »Dino« und »Abenteuer Dinosaurier« **36**

BUG REPORT III
Wir haben Sie gewarnt: Das Neueste von der Programmfehler-Front **88**

GARDEN DESIGNER
Gestalten Sie einen elektronischen Schrebergarten **90**

VIDEO DIRECTOR
Test: Der PC wird zum Videoband-Cutter . **92**

BERTELSMANN UNIVERSAL-LEXIKON
Deutschsprachiges Nachschlagewerk auf CD-ROM **94**

BAU & KAUF
Immobilien-Beratung per Software **96**

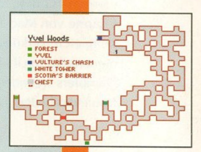
PANNENHILFE RUND UMS CMOS **97**
Startschuß zu unserer Praxishilfe-Serie »Keine Panik!«

RUBRIKEN

IMPRESSUM **58**
DISKETTEN-SERVICE **60**
STARKILLER **65**
TECHNIK-TREFF **114**
LESERBRIEFE **118**
INSERENTENVERZEICHNIS **119**
VORSCHAU **121**
FINALE **122**

TIPS & TRICKS

BETRAYAL AT KRONDOR **102**
DYNABLASTER
HUMANS – JURASSIC LEVELS .. **100**
LANDS OF LORE **108**
LOST VIKINGS **100**
SECRET OF MONKEY ISLAND **105**



In unserem Tips-Teil finden Sie die Komplettlösung zu Lands of Lore – alle Karten inklusive **108**

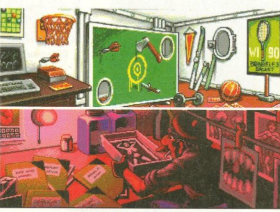
Die Nachfolger zu »Mad TV«

Spielt verrückt

Das TV-Management-Spiel »Mad TV« war so erfolgreich, daß sich jetzt zwei Softwarefirmen um die Nachfolgetitel balgen. Rainbow Arts entwickelt die Bratfett-Opera »Mad Burger«, Newcomer Ikarion kontert zur allgemeinen Verwirrung mit »Mad News«. Wer spinnt besser?



Der legendäre Frittenkönig beginnt einen neuen Arbeitstag (Mad Burger)



Sport- und Bildredaktion Ihrer sensationell seriösen Zeitung (Mad News)

Knapp zwei Jahre sind schon ins Land gezogen, seit Rainbow Arts mit der witzigen Wirtschaftssimulation »Mad TV« einen satten Erfolg feierte. Die Jagd nach Einschaltquoten und Werbeeinahmen blieb verdächtig lange ohne Nachfolger, doch jetzt balgen sich gleich zwei Softwarefirmen um das Recht, sich mit den Fortsetzungsehren schmücken zu können.

»Das Wort "Mad" alleine können wir rechtlich nicht schützen lassen; den Begriff "Mad TV" natürlich schon", meint Guido Alt, Produktmanager bei Rainbow Arts. Bei seiner Firma soll Anfang '94 »Mad TV 2« erscheinen, das mit Fernsehen aber rein gar nichts zu tun hat. Bei dem Programm mit dem Arbeitstitel »Mad Burger« managen Sie vielmehr eine Fast-Food-Lokalkette.



Mit welchen Leckereien können Sie die hungernde Kundschaft in Ihre Ladenkette locken? (Mad Burger)

Nach McDonald's-Vorbild soll die ganze Welt mit Filialen der Heimstätten brutzeliger Bulettenbrötchen überzogen werden. Grafik, Humor und Spielwitz sollen an den Charme von Mad TV anknüpfen.

Zeitgleich verkündet eine neue deutsche Softwarefirma namens Ikarion ihr Projekt »Mad News«: An Bord eines alten Dampfers befindet sich die Redaktion eines abgefeimten Boulevardblattes. Die Auflage der Zeitung läßt sich nur durch die richtige Auswahl und Aufbereitung der Meldungen steigern. Bei welchen Stories lassen Sie in der Rolle des genialen Chefredakteurs teure Recherchen betreiben – und welche Skandale werden dabei aufgedeckt? Wie senkt man die Fehlerquote des Wetterberichts? Drucken Sie lieber ein Kreuzworträtsel oder Folge 376 des Fortsetzungsromans? Diese inoffizielle Print-Medien-Variante von Mad TV wird zudem mit Musik des Soundveteranen Chris »Kult« Hülsbeck beglückt.

Warum erheben beide Projekte Anspruch auf eine Mad-TV-Verwandtschaft? Das Designteam, das damals diesen Titel schrieb, existiert nicht mehr in der Originalbesetzung. Die



In diesem Dampfer werkelt nicht nur das Redaktionsteam vor sich hin (Mad News)

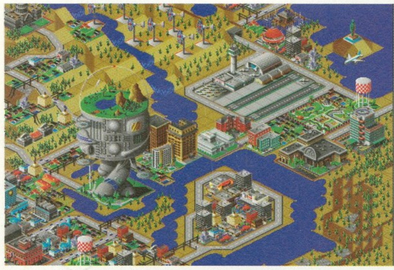
Programmierer Stefan Hoffman und Thomas Andrae sind weiterhin für Rainbow Arts tätig, doch der damalige Projektleiter Ralph Stock hat das Unternehmen mittlerweile verlassen und bastelt mit einem neuen Team an Mad News.

Welcher Nachfolger der bessere ist, wird sich erst in ein paar Monaten herausstellen. Ikarions Mad News soll im November erscheinen; für Mad Burger visiert Rainbow Arts »Anfang '94« an. Dort will man im Laufe des nächsten Jahres übrigens ein weiteres »Mad«-Programm veröffentlichen, das sich inhaltlich stärker am Urvater orientiert: Bei »Mad Movies« bewegen Sie sich im Dunstkreis der Hollywood-Filmproduzenten. Bei soviel Mad-Verwirrung liegt der Rückschluß nahe, daß Deutschlands Programmierer-Szene momentan auch ein wenig verrückt ist. Wo bleibt eigentlich »Mad Software Publisher?«. **(hl)**

Stadt, Land, Fluß

SimCity geht zu Weihnachten ins 21. Jahrhundert. »SimCity 2000« von Maxis ist die generalüberholte Fassung des Städtebau-Klassikers. Die beiden hervorstechenden Merkmale der 2000er-Version: 3D-Grafik und Super-VGA-Support mit 256 Farben in hoher Auflösung. Das 3D machte das Einführen neuer spielerischer Elemente einfach.

Das Gelände im alten SimCity war flach, in der Neuauflage gibt es jetzt Hügel und Täler, Berge und Wasserfälle. Ähnlich wie bei »Populous« läßt sich das Gelände planieren oder aufwerfen. Die 3D-Stadt kann dann entsprechend mit Brücken und Tunneln versehen werden; Sie müssen sogar vollständig unter die Erde, um ein U-Bahn-System und eine Kanalisation zu entwerfen.



Das geheimnisvolle Gebäude in der Mitte links ist eine »Arcology«, eine völlig in sich abgeschlossene Mini-Stadt

Die Stadt kann in drei verschiedenen Größen dargestellt und die 3D-Grafik in 90-Grad-Schritten gedreht werden. Neben allen alten SimCity-Gebäuden gibt es zahlreiche Neuzugänge: Gefängnisse, Krankenhäuser, Museen, Schulen und Büchereien geben den Bewohnern der Stadt mehr zu tun, aber auch Anlaß für neue Klagen. Wenn Sie beispielsweise nichts für die Kultur und Bildung tun, wandern die Bewohner in umliegende Städte ab. Der Computer verfolgt die Einwohnerzahlen mehrerer Städte in Ihrer Nähe; wenn es denen besser geht, als Ihnen, sinkt die Punktzahl ganz gewaltig. Eine tägliche Zeitung gibt Ihnen Tips, mit welchen Mitteln Sie Bewohner anderer Städte zu sich locken können.

Zu weiteren Details gehören neun verschiedene Kraftwerkstypen (Kohle, Wasser, Solar, Fusion, Kernkraft, Wind, Gas, Öl und Mikrowellen-Empfänger für Satelliten-Kraftwerke) – jeder natürlich mit eigenen Vor- und Nachteilen. Ein Geheimnis machen die Programmierer nur um die neuen Katastrophen, welche Ihre Stadt heimsuchen werden. SimCity 2000 soll kurz vor Weihnachten erscheinen und benötigt mindestens einen 386-PC mit 4 MByte RAM. **(bs)**

Abseits & Aufwärts

Die neue deutsche Softwarefirma Ikarion hat neben »Mad News« zwei weitere PC-Spiele in Vorbereitung. Für den November ist die Veröffentlichung von »Hattrick« und »Zeppelin« geplant.



Die Fußball-Simulation Hattrick will Bundesliga Manager Pro Konkurrenz machen

Hattrick ist nicht etwa das Spiel zum Rasierwasser, sondern der potentielle Bundesliga-Manager-Pro-Killer. Offensichtlichster Köder des Newcomers ist die Super-VGA-Grafik (256 Farben bei 640 x 480 Bildpunkten). Auch inhaltlich will sich Hattrick nicht lumpen lassen: In der Rolle des Clubmanagers stellen Sie Trainer ein (...und werfen die Burschen bei Erfolslosigkeit wieder raus), koordinieren Pressearbeit und Fanprojekte oder locken einen internationalen Star zu Ihrem Verein. Über 100 Torszenen, Zeitungsberichte, 4-Spieler-Modus und ein Editor für Namen und Teamlogos gehören zur Serienausstattung dieses Sport-Strategiespiels.

Der Zeppelin-Mogul erweitert sein Streckennetz

Die Wirtschaftssimulation »Zeppelin« versetzt Sie in die Rolle des Präsidenten einer Luftschiffirma. Sie erfinden neue Techniken, geben Zeppelin-Modelle in Auftrag, eröffnen zusätzliche Flugrouten und spekulieren an der Börse. Zusätzlicher Ruhm und Reichtum winken durch Siege bei Flugwettbewerben. Das Programm berücksichtigt auch wichtige politische und wirtschaftliche Ereignisse des frühen 20. Jahrhunderts. Grafisch präsentiert sich »Zeppelin« über weite Strecken im historisch anmutenden HiRes-Schwarzweiß-Dekor. **(hl)**

KURZ UND BÜNDIG

- **Das amerikanische Nachrichtenmagazin »Time« ist ab sofort auch per Modem erhältlich. »America Online« bietet alle Artikel aus »Time« schon Sonntag nachmittag zum Download an; die Zeitschrift ist erst Montag früh an den Kiosken erhältlich.**
- **Creative Labs, Erfinder der Soundblaster-Karte, hat im letzten Geschäftsjahr ein Umsatzplus von 240 % gehabt. Zur Feier des Tages wurden Synthesizer-Hersteller E-mu (Proteus-Serie) und Macintosh-Hardware-Hersteller Sharevision eingekauft. Außerdem verklagt Creative gerade die Firma Aztech, die Soundblaster-kompatible Karten verkauft.**
- **Microsoft bringt neue Bildschirmschoner auf den Markt. »Microsoft Scenes« heißt die Serie, in der Bildschirmdarstellungen aus drei Themengebieten zu sehen sein werden: »Sierra Club« zeigt Szenen aus der Natur, »Outer Space« enthält Bilder aus dem Weltall und »Impressionists« jede Menge impressionistische Gemälde.**
- **Nintendo verlagert Teile seiner Produktion nach China. Der Game Boy wird jetzt im größten Land der Erde gefertigt. Zur Zeit werden die Game Boys noch nach Amerika und Europa geliefert, doch Nintendo hat großes Interesse am noch nicht erschlossenen chinesischen Markt.**
- **Apple will in den USA mehr Computer an Studenten verkaufen. Deswegen ist Apple der erste Computer-Hersteller, der eine großangelegte Werbekampagne auf Musikvideo-Sender MTV startet. Die speziellen Apple-Spots werden aber nicht in Europa zu sehen sein.**
- **Die teuerste Aktie der Welt ist nicht etwa von Microsoft. Der japanische Spielehersteller Taito, dessen Aktien einen Nennwert von umgerechnet 475 Dollar haben, wurde Mitte August für sage und schreibe 85.000 Dollar pro Aktie gehandelt – Weltrekord! (bs)**


EN
PRIVATEER
NEW
LOAD
OPTIONS
QUIT
WING COMMANDER
PRIVATEER

ATARI ZEIGT KRALLEN

Kann »Made in America« sich gegen Nintendos Übermacht durchsetzen? Atari will mit seinem »Jaguar« den Videospiele-Markt neu aufrollen. Die neue Konsole wird nicht in Fernost, sondern in einer amerikanischen Fabrik von IBM-Mitarbeitern aus Einzelteilen zusammengesetzt.
Atari bezeichnet den Jaguar als erstes 64-Bit-Videospielsystem. Ein MC86000-Risc-Prozessor mit knapp 14 MHz treibt das System an; zwei spezielle Grafikprozessoren und ein Digital Signal Processor (DSP) für den Sound entlasten den Risc-Chip, damit dieser sich voll um das Spiel kümmern kann.
Die Konsole soll in sehr begrenzter Stückzahl im Herbst lediglich in den Testmärkten New York und San Francisco zu haben sein. Eine weltweite Markteinführung soll dann nächstes Jahr erfolgen. Das System soll nur knapp 200 Dollar kosten; ein CD-ROM passend zum Jaguar wurde auch angekündigt, ist aber nicht in der Konsole enthalten. (bs)

Sierra: Mehr CDs, mehr Geld

Der angekündigte Deal zwischen Telefon-Gigant AT&T und Sierra ist durch: »The Sierra Network« wird in »Imagination Network« umbenannt. Außerdem wird das zur Zeit auf PCs beschränkte System ausgebaut. Sowohl 3D0-Konsolen wie auch das Sega Megadrive werden sich nächstes Jahr in das Imagination Network einwählen können. Die entsprechenden Modems läßt AT&T gerade entwickeln. Außerdem sollen andere Anbieter als Sierra auf dem Netz vertreten sein. Eine bisher noch ungenannte Kaufhauskette arbeitet an einem »Virtual Shopping«-System.
Gleichzeitig gab Sierra bekannt, daß es der kränkelnden Firma dank dieses Deals wieder besser geht. The Sierra Network hatte durch die hohen Anlaufkosten praktisch alle Erlöse der Software-Abteilung geschluckt. Außerdem gab Sierra an, weit mehr CD-ROM-Produkte als geplant verkauft zu haben. Jetzt sei es Firmenpolitik, jedes Produkt spätestens 30 Tage nach der Disketten-Veröffentlichung auch auf CD anzubieten. **(bs)**

Fabrik der Könige


Bis zur Krönung ist es bei Kingmaker ein weiter, steiniger Weg.

Rund um die mittelalterlichen Rosenkriege dreht sich das U.S. Gold-Programm »Kingmaker«. Basierend auf einem Brettspiel werden die mittelalterlichen Kämpfe um die englische Königskrone für den Computer umgesetzt. Nicht nur harte Computergegner sondern auch Stürme, Überfälle, Revolutionen und Epidemien müssen Sie überstehen. Digitalisierte Bilder historischer Bauwerke, cinematische Zwischensequenzen und ein die geschichtlichen Hintergründe analysierender Abschnitt im Handbuch sollen dem Programm einen realistischen Touch verleihen. Durch animierte Actionsequenzen wollen die Designer den Spielablauf auflockern und mit Shakespeare-Rezitationen zugleich auch etwas für die Bildung tun. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist der September 1993. **(tw)**

Noch mehr Links

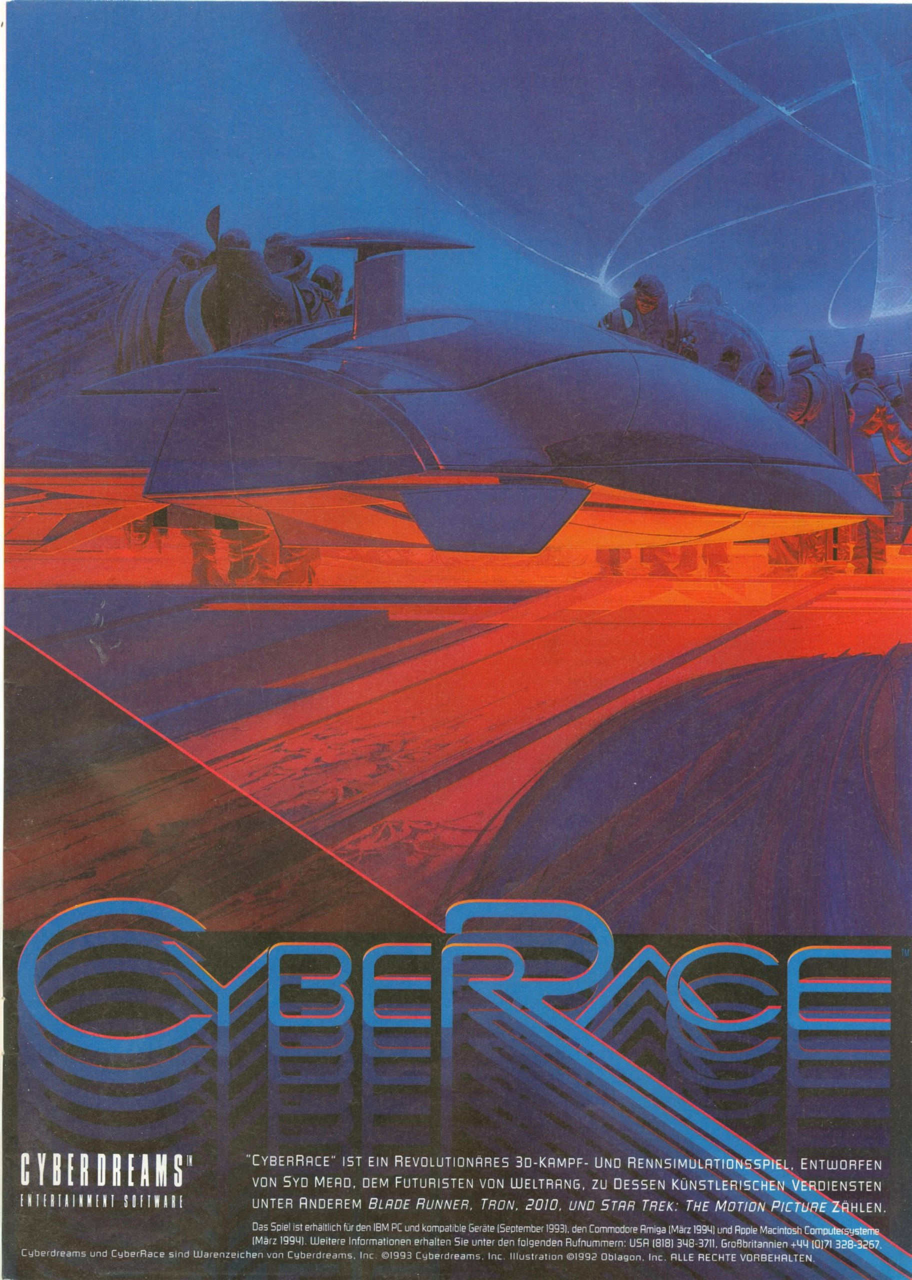
Access arbeitet an einem neuen Update von »Links 386 Pro«. Demnächst soll es auch möglich sein, Recorded Players mit Wind-Einwirkung aufzunehmen. Der Grund: Tüftler haben in den USA eine Möglichkeit gefunden, bei Turnieren mit Recorded Players zu betrügen. Durch den neuen Update wird diese Möglichkeit weitgehend ausgeschaltet. Gleichzeitig gab Access bekannt, daß im Oktober eine neue Kursdiskette erscheinen wird. Offiziell ist sie nur unter dem Codenamen »Boulder Creek« bekannt, aber gesprächige Mitarbeiter verrieten, daß es sich um den legendären Kurs »Pebble Beach« handeln wird.
Sommer 1994 soll »Links 486 Pro« (vorläufiger Name) erscheinen. Das Produkt, welches nur für CD-ROM erhältlich sein wird, soll zusätzliche grafische Details und wesentlich mehr Sound enthalten; außerdem werden Spieler mit Soundblaster-Karten ihre eigene Sprache in das Spiel integrieren können. Trotz des irreführenden Namens soll das Programm auch auf 386ern laufen.
Ein neues Adventure ist ebenfalls in Arbeit. »Under a Killing Moon« wird gerade mit Schauspielern wie Brian Keith und Margot Kidder gefilmt, um dann digitalisiert und auf CD-ROM und Disks gebrannt zu werden. Wenn alles klappt, geht Held Tex Murphy (»Martian Memorandum«) noch dieses Jahr auf die Reise zum Killermond. **(bs)**

Ich glaub', meine Maus rüttelt...

Logitech will in wenigen Wochen den »Cyberman« ausliefern, die erste 3D-Maus für PCs. Mit dieser Kombination aus Joystick und Maus können nicht nur die Richtungsänderungen links/rechts, vorne/hinten an den PC übermittelt werden, sondern auch rauf/runter und Drehungen der Maus in alle Richtungen. Ein eingebauter Motor läßt die Maus sogar rütteln, wenn Sie in einem Spiel gegen eine Wand fahren oder fliegen.
Software für die Maus wurde von Access, Bethseda, Electronic Arts, Interplay, New World Computing, Origin, Sierra, Virgin, Westwood und zahlreichen anderen Firmen angekündigt. Mehrere vollständige Spiele sowie Demos diverser angekündigter Produkte sollen dem Cyberman beiliegen. Neben Simulationen werden gerade »Virtual Reality«-Rollenspiele wie »Ultima Underworld« von der Steuerung profitieren. Außerdem soll die Cyber-Maus vollkommen kompatibel zum Microsoft-Standard sein, so daß jedes normale Spiel und Windows weiterhin gesteuert werden können.
Voraussichtlicher Preis für den Cyberman: unter 250 Mark. **(bs)**

NOTLANDUNG BEI MICROPROSE

Finanzielle Schwierigkeiten bei Microprose haben zu einer gewaltigen Reduzierung der Mitarbeiterzahl geführt. 160 der knapp 400 Angestellten müssen sich jetzt einen anderen Job suchen. Dazu gehört auch John William »Wild Bill« Stealey, der bisher die drei Positionen »Chairman of the Board«, »Company President« und »Chief Executive Officer« besetzt hatte. Das Ruder bei Microprose übernehmen Mitarbeiter von Spectrum Holobyte. Spectrum hatte vor kurzem 40 Prozent der Microprose-Aktien gekauft.
Bedingt durch die Entlassungen wurden mehrere Microprose-Produkte auf Eis gelegt. Titel wurden nicht genannt, aber Gerüchte besagen, daß Sid Meiers neues Spiel nicht bei Microprose erscheinen wird. Sid Meier ist der Designer der Hits »Civilization« und »Railroad Tycoon« und arbeitet momentan an der Strategie-Simulation »Civil War«. (bs)

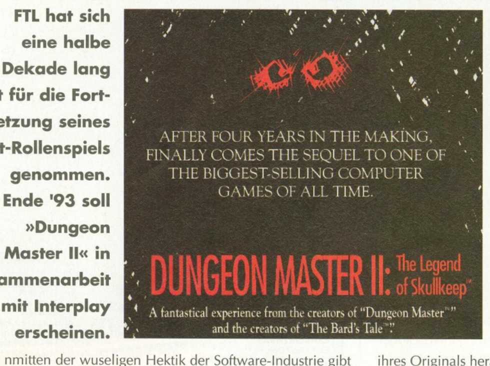


CYBERRACE™
CYBERDREAMS™
ENTERTAINMENT SOFTWARE
"CYBERRACE" IST EIN REVOLUTIONÄRES 3D-KAMPF- UND RENNSIMULATIONSSPIEL, ENTWORFEN VON SYD MEAD, DEM FUTURISTEN VON WELTRANG, ZU DESSEN KÜNSTLERISCHEN VERDIENSTEN UNTER ANDEREM BLADE RUNNER, TRON, 2010, UND STAR TREK: THE MOTION PICTURE ZÄHLEN.
Das Spiel ist erhältlich für den IBM PC und kompatible Geräte (September 1993), den Commodore Amiga (März 1994) und Apple Macintosh Computersysteme (März 1994). Weitere Informationen erhalten Sie unter den folgenden Rufnummern: USA (818) 348-3711, Großbritannien +44 (0)71 328-3267.
Cyberdreams und CyberRace sind Warenzeichen von Cyberdreams, Inc. ©1993 Cyberdreams, Inc. Illustration ©1992 Oblagon, Inc. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Preview von »Dungeon Master II«

UNFORGETTABLE

FTL hat sich eine halbe Dekade lang Zeit für die Fortsetzung seines Kult-Rollenspiels genommen. Ende '93 soll »Dungeon Master II« in Zusammenarbeit mit Interplay erscheinen.





Ein weitere Bastion wurde von den Automap-Anhängern eingenommen: Auch FTL kommt nicht mehr drumherum, eine Karte der Spielumgebung einzublenden (ganz dezent am rechten Bildrand)

Inmitten der wuseligen Hektik der Software-Industrie gibt es noch eine kleine Oase voller Beschaulichkeit. Dort wird der Lebenszyklus eines Spiels nicht auf Monate, sondern auf Jahre ausgelegt. Die Älteren unter uns erinnern sich: 1987 steht die Welt Kopf, als die US-Firma FTL für den jungen, aufstrebenden Supercomputer Atari ST ein Programm namens »Dungeon Master« veröffentlicht. Zum ersten Mal erkundet der Spieler ein dreidimensional dargestelltes Szenario, Monster kommen perspektivisch heranmarschiert, neuartige logische Puzzles ergeben sich durch die physikalisch korrekte Simulation einer Spielwelt.

Dungeon Master hatte soviele Innovationen und Ideen zu bieten, daß eine ganze Generation von Rollenspiel-Designern sich bediente und ein Ableger nach dem anderen entstand. Prominentester Täter in der Kategorie »gut geklaut«: SSIs »Beholder«-Trilogie. Die Tröpfe von FTL hingegen brachten erst vor einem Jahr eine PC-Umsetzung ihres Originals heraus, die von Psygnosis vertrieben wurde. Das Spieldesign ist zeitlos gut, doch die Grafik entpuppte sich als originalgetreue Emulation der alten Atari-Version; Prädikat »besonders vorsintflutlich«.

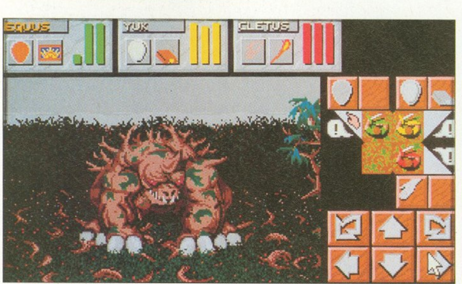
DES MASTERS NEUE FARBEN

Alle Bildschirmfotos, die wir hier von Dungeon Master II zeigen, stammen von einer unvollendeten Entwicklunsgversion.
Hier begnügt sich das Programm noch mit 16 Farben, doch bis zur Veröffentlichung will FTL die Optik VGA-gemäß aufpolieren: Die Verkaufsversion soll spürbar verbesserte 256-Farben-Grafik bieten.

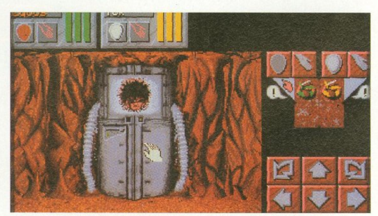
Ähnlichkeiten zum Vorgänger sind unübersehbar, doch bis zur Veröffentlichung soll Dungeon Master II noch ein wenig Farbe erhalten

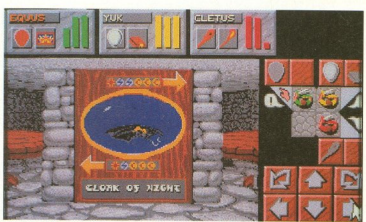
Doch das ist alles Schnee von gestern; noch vor Weihnachten (Branchenspott: »Fragt sich nur, in welchem Jahr...«) soll Dungeon Master II erscheinen. Untertitel der Legenden-Fortsetzung: »The Legend of Skullkeep«. FTL hat die Zeichen der Zeit erkannt und entwickelt diese Version von vornherein auf PCs. Die Grafik soll die 256-Farben-Palette viel besser ausnutzen als der Vorgänger. Aber bitte nicht irritieren lassen: Unsere Bilder zeigen noch eine unvollendete Version, die grafisch verbessert werden soll.

Die Programmierer wollen bei aller Liebe zur appetitlichen Darstellung ihr Hauptaugenmerk auf die inneren Werte



Frische Luft für Ihre Helden: Neben muffigen Dungeons wird eine ausgedehnte Oberwelt erforscht

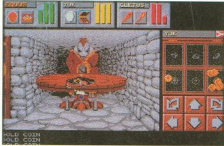

Rätselhafte mechanische Apparate geben der Fantasy-Story einen technischen Kick



Welche Nische hätten's denn gern?

legen. Beispiel aus der Abteilung »Monsterintelligenz«: Ein gegnerischer Bogenschütze deckt Ihre Party mit Pfeilen ein. Sobald ihm die Munition ausgegangen ist, verläßt er seine Deckung, um die herumliegenden Pfeile wieder aufzusammeln. Weniger originell, aber überfällig ist der Einbau eines Automapping-Features. Endlich wird eine Karte der Umgebung mitgezeichnet, doch erst im Laufe des Spiels kommt man in den Genuß dieses Komforts, der mit einem Zauberspruch aktiviert werden muß.

Dungeons pur sind out: FTL wird seine Helden auch mal an die frische Luft setzen. Bei vielen Rollenspielen gibt's bis auf die veränderte Grafik keine Unterschiede zwischen Oberwelt und Katakomben. In Dungeon Master II soll hingegen das Wetter eine wichtige spielerische Rolle übernehmen; es kann das allgemeine Wohlbefinden Ihrer Charaktere nachhaltig beeinflussen. Drastisches Beispiel von FTL: »Wenn's bei einem Gewitter tüchtig blitzt, würde ich nicht gerade mit einer Metallrüstung draußen rumrennen«.



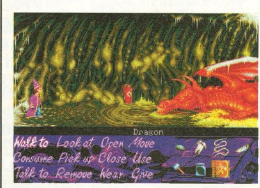
Ein fieser Typ mit mysteriöser Maschine

Generell soll die Interaktion zwischen Party und anderen Figuren verfeinert werden. Beim Vorgänger fiel so ziemlich alles, was sich bewegte, in die Kategorie »böses Monster«. Teil II bietet auch friedliche Interaktion mit anderen Personen, bei dem der Handel einen zentralen Part einnimmt. Gute wirtschaftliche Kontakte zu verschiedenen Städten sind angesagt. Storymäßig wird's eine Verknüpfung aus bekannten Fantasy-Zutaten und einer Prise wissenschaftlichem Flair des 19. Jahrhunderts geben. Magisch angetriebene Dampfmaschinen und viele andere mysteriöse Gegenstände offerieren neue Puzzles-Herausforderungen.

FTL hat seit vier Jahren an diesem Rollenspiel gearbeitet. Die Firma konzentriert sich ganz auf die Programmierung; als Partner für Vertrieb und Marketing wurde Interplay erkoren. Sobald Bilder mit der überarbeiteten Grafik oder gar eine fertige Testversion auftauchen, werden wir Sie natürlich mit neuen Informationen versorgen. **(hl)**

Simon im Anmarsch

Nach einem programmierintensiven Sommer feilt Adventure Soft jetzt an den letzten Feinheiten von »Simon the Sorcerer«. Bis zum November soll das Abenteuerspiel erscheinen; der deutsche Distributor Bomico wird dann auch eine übersetzte Version anbieten. Ersten Spieleindrücken nach haben die englischen Programmierer sich sehr intensiv mit Titeln wie »Secret of Monkey Island« beschäftigt. Die Bedienung erinnert an LucasArts (Verben am unteren Bildrand anklicken), die ironische Aufmachung und sogar die Hintergrundstory. Simon ist ein netter Junge, der gerne Zauberer werden würde – doch dazu muß er erst einmal die Aufgaben erfüllen, welche ihm vier ehrwürdige Magier stellen. Ähnlichkeiten zu Guybrushs Erlebnissen als auszubildender Pirat sind rein zufällig. **(hl)**



Feuerpolizeiliche Vorschrift: Gehen Sie Mietverhältnisse mit einem Drachen ein, muß in jedem Wohnraum ein Feuerlöscher montiert werden

JOYSTICK MIT VERSPÄTUNG

Verzögerungen sowohl bei CH Products wie bei Thrustmaster: Die neuen Joystick-Modelle (WCS II, Flightstick Pro) waren wegen Fabrikationsproblemen bei beiden Anbietern noch nicht zu Redaktionsschluß lieferbar. Unser Flug-Joystick-Special haben wir deswegen auf eine spätere Ausgabe verschoben, damit wir diese beiden interessanten Neuentwicklungen dort berücksichtigen können. (bs)

Mehr Bits, mehr Sound

Keine Woche vergeht, ohne daß eine neue Soundkarte die Redaktion erreicht. »16 Bit für den Preis von 8« verspricht die »Pro Audio Basic 16«, der kleine Bruder der »Pro Audio Spectrum 16« von Mediavision. Für unter 300 Mark gibt es diese abgespeckte Version, die kein CD-ROM-Interface und keinen Verstärker enthält. Sie müssen die Karte also an kleine Aktivboxen oder eine Stereoanlage anschließen. Geblieben ist die gute Klangqualität der Pro Audio-Serie. Einen großen Bruder, die »Pro Audio Studio 16XL«, soll es auch geben; auf dieser Karte soll ein General-Midi-Teil enthalten sein.

Von Orchid wird die »Soundwave 32« angekündigt, welche nicht nur Sound Blaster- und General Midi-kompatibel sein soll, sondern angeblich auch eine komplette Roland MT-32-Emulation enthält, mit der wirklich alle Roland-kompatiblen Spiele funktionieren sollen. Gesteuert wird das alles von einem DSP von Analog Devices, der über 20 Millionen Instruktionen in der Sekunde ausführen kann. Je nach Programm, welches diesem Chip vorgesetzt wird, kann die Soundwave unterschiedliche Soundkarten emulieren. Die



DER STAND DER DINGE

Was wurde eigentlich aus...? Wenn Programmierer hinter Terminplänen herhecheln, halten wir Sie auf dem laufenden. In dieser Rubrik berichten wir von den Fortschritten vielversprechender PC-Neuheiten.

Titel	Hersteller	Genre
Lothar Matthäus	Ocean/Bomico	Fußball

Woran hakt's?
Depressionen bei Bomico: Da hat man für viel Geld die Namensrechte des Bayern-Kickers Lothar Matthäus erstanden, da läßt sich das Programmierteam bei Ocean im fernen England mit der PC-Version viel Zeit. Eigentlich sollte sie schon zum Bundesligastart fertig sein; jetzt wurde erst mal die Amiga-Fassung vorgezogen.
Der PC-Anstoß verzögert sich gen Herbst; genauere Terminprognosen wagt niemand abzugeben.

Titel	Hersteller	Genre
Shadow Caster	Origin	3D-Action/Rollenspiel

Woran hakt's?
Einer der zahlreichen »Boah, Staun!«-Titel, die auf der Sommer-CES in Chicago für gierige Blicke sorgten. Mittlerweile wurde eine neue Alpha-Version schon gesichtet: Die Grafik steht, aber an Spieldesign und Bug-Ausmerzung wird noch gearbeitet.
Dezente Verspätung zu befürchten, aber kontrollierbar. Eine Veröffentlichung noch im Oktober scheint realistisch.

Titel	Hersteller	Genre
Flight Simulator 5	Microsoft	Flugsimulation

Woran hakt's?
Auch hier hat der Bug-Teufel mehrfach zugeschlagen. Zu Redaktionsschluß saßen Bruce Artwick und sein Team an ungelösten Kompatibilitäts-Problemen mit diversen Grafikkarten sowie alten FS4-Dateien. Microsoft verschiebt zur Zeit alle zwei Wochen den Erscheinungstermin um zwei Wochen nach hinten...

Titel	Hersteller	Genre
Terminator Rampage	Bethesda	3D-Action

Woran hakt's?
Woran erkennt man, daß ein Spiel schon ziemlich fortgeschritten ist? Ganz einfach: Der Hersteller traut sich, ein genaues Veröffentlichungsdatum anzugeben. Das 3D-Actionspiel rund um unseren guten alten Freund, den Terminator, erscheint (angeblich!) am 8. Oktober. Wüstes Ballern in technischer Vollendung wird versprochen; gegen die 3D-Grafik dieser Neuheit soll Ultima Underworld II wie ein Wandertag in Zeitlupe aussehen. Mal sehen, ob die Versprechungen gehalten werden.

Titel	Hersteller	Genre
Sam & Max	LucasArts	Grafik-Adventure

Woran hakt's?
Wenn ein Adventure in diesem Jahr den Spielwitz von Day of the Tentacle übertrumpfen kann, dann ist es wahrscheinlich Sam & Max. Viel mehr als ein kurzes Grafikdemo gab's noch nicht zu sehen; Spielbarkeit und Puzzle-Design beschäftigen das Programmierteam momentan am meisten. Bemerkenswert unpräzise die Terminangabe des Hersteller: »Es soll noch dieses Jahr klappen« – jetzt wissen wir's... (hl)

Soundwave 32 soll im Oktober erscheinen und deutlich unter 1000 Mark kosten. **(bs)**

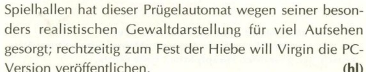
Es kam aus der Konsole...



Grusel-Action auf dem ehrwürdigen PC? Alien 3 wird bald an Ihrem Adrenalinspiegel drehen...

Keine Spielegattung ist MS-DOS-PCs mehr fremd. Virgin macht jetzt Anstalten, einige erfolgreiche Videospiel-Titel von Acclaim umzusetzen. Zu den Modulklassikern, die sich zum Jahresende auch auf Ihrer Festplatte breitmachen können, gehört »Alien 3«. Das Spiel orientiert sich grob am gleichnamigen Film mit starker Actionbetonung.

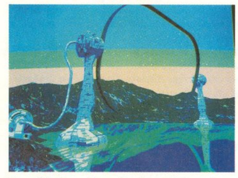
Eher putzig und niedlich präsentiert sich »Krusty's Fun House«, ein Denk- und Geschicklichkeits-Spiel, das auf der Trickserie »Die Simpsons« basiert. In 60 Levels bekommen Sie einiges zu knobeln; eine entfernte »Lemmings«-Verwandtschaft ist nicht zu übersehen. Der größte Gassenhauer zur Weihnachtszeit soll »Mortal Kombat« werden. In den Spielhallen hat dieser Prügelautomat wegen seiner besonders realistischen Gewaltdarstellung für viel Aufsehen gesorgt; rechtzeitig zum Fest der Hiebe will Virgin die PC-Version veröffentlichen. **(hl)**





Krusty, der Clown aus den Simpsons-Cartoons, betätigt sich als Rattendezimierer

Virtuell schnell



Verschiedene Rennstrecken stehen den MegaRace-Amokfahrern zur Verfügung

Neue Dimensionen der Fernsehunterhaltung werden laut Mindscape in Zukunft erschlossen: Die herkömmlichen Shows werden durch Rennen ersetzt, bei denen sich Menschen auf virtuellen Rennstrecken austoben können. Natürlich sind alle Mittel erlaubt, um die Gegner aus dem Rennen zu befördern. Mit Waffen ausgerüstet gewinnt derjenige, dessen Aggressionspotential am größten ist.

Aus den Fahrzeugwracks liegengebliebener Mitspieler dürfen Sie sich skrupellos bedienen und die Eigenschaften Ihres Fahrzeugs verbessern. Die Rennen finden in 3D-Ansicht statt und werden mit digitalisierten Animationen aufgepeppt. Voraussichtlich wird das »MegaRace« betitelte Programm nur auf CD-ROM erhältlich sein. Die Veröffentlichung ist für November geplant. **(tw)**

VOR 5 JAHREN OKTOBER 1988

...heißt LucasArts noch Lucasfilm Games und entwickelt erstmals ein Adventure auf PCs – die Umsetzungen für Apple II und Commodore 64 folgen ein wenig später. Die Rede ist von »Zak McKracken«, einer aberwitzigen »Außerirdische erobern die Erde durch Verdummungsstrahlen, die über Telefonleitungen verbreitet werden«-Geschichte. Neben dem Spielwitz begeistern technische Extravaganzen: Das Programm unterstützt nicht nur Hercules und CGA, sondern bietet sogar satte 16-Farben-Grafik für die privilegierten Besitzer einer EGA-Karte!

■ Umsetzungen von Spielautomaten sind bei Heimcomputern absolut »in«. Doch was die Besitzer von C 64, ST & Co. entzückt, läßt die PC-Gemeinde eher kalt. Das Hauptproblem sind die mickrigen Grafikfähigkeiten in der Prä-VGA-Ära. Trotz guter Spielidee wird auch U.S. Golds PC-Adaption von »Solomon's Key« kein großer Erfolg. CGA-Grafik und die zähe Tastatursteuerung bremsen die Motivation bei dem intelligenten Geschicklichkeitsspiel. Die Version für den Schneider CPC 464 sieht wesentlich besser aus...

■ Ein Blick in die Charts: Trotz harscher Kritiken verkauft sich »Football Manager 2« in Europa glänzend. In den USA tummelt sich mit »Sherlock« eines der letzten Infocom-Textadventures in den Hitlisten.

LUCASARTS ZITTERT VOR FURCHT

Das hat man nun davon, daß man ständig so feine Abenteuerspiele wie »Monkey Island«, »Indy« und »Day of the Tentacle« veröffentlicht: Jeder zweite europäische Programmierer hat es sich zum Lebensinhalt gemacht, ein Abenteuerspiel im Stile von LucasArts zu programmieren. In England feilt Adventure Soft am letzten Schliff von »Simon the Sorcerer«, in Deutschland hat sich Rainbow Arts einer erregenden Mischung aus Puzzles und bunten Bildern verschrieben.

Die Programmierer Stefan Hoffman und Thomas Andrae brüten gerade über ihrem Projekt »Tides of Time«. Zitieren wir doch kurz aus der überaus maßvollen und bescheidenen Pressemitteilung: »Unser Ziel ist es, das Niveau der derzeitigen U.S.-Topspiele nicht nur zu erreichen, sondern in Grafikaufwand und Humor weit zu übertreffen«. Was hinter den Sprüchen steckt, erfahren wir zum Jahresende – dann soll Deutschlands große Adventure-Hoffnung voraussichtlich erscheinen.

PENTIUM-POWER

Der 486er ist geschlagen: Ein erster PC mit Intels neuem Wunderchip »Pentium« versetzte unsere Spieletester in Entzücken.

Das Rennen nach dem schnellsten PC geht weiter. Wer gerade erst für viel Geld auf den bisherigen Rekordhalter, einen Local-Bus-PC mit Intel 486DX2/66 aufgerüstet hat, muß jetzt neidisch auf die neuen Computer der Pentium-Klasse schauen. »Pentium« steht für den Chip, der ursprünglich mal »80586« hieß; da sich diese Zahlenfolge aber nicht als Markenname schützen läßt (es gibt diverse Clone-Hersteller von 486-Chips), hat sich Intel einen griffigen Namen ausgedacht, den kein anderer Chip-Hersteller kopieren darf.
Der erste Pentium-PC, den wir im August in unserer Redaktion begrüßen konnten, war ein »Dell 4560/XE«. Der Computer ist sicher nicht für den Heimbedarf gebaut: Er ist auf vier Rollen gelagert, damit man ihn nicht tragen muß, und hat Platz für ganze acht (!) Festplatten. Eine Gigabyte-Platte ist schon eingebaut. Weiterhin im Rechner sind ein SCSI-CD-ROM von Sony und 16 Megabyte RAM. Soviel Power hat natürlich auch einen dicken Preis: Knappe 15.000 Mark sollte diese Wunderkiste zu Redaktionsschluß kosten.
Für die Grafik ist eine Local-Bus-Karte mit einem S3-805-Chip eingebaut; dieser Chip schnitt bei unserem Vergleichstest in PC Player 8/93 unter den ersten drei ab. Unsere Benchmarks zeigen beim Pentium eine gehörige Leistungssteigerung. Brachte der 486-DX2-50 einen 3DBench-Wert von etwa 38 auf die Waage, rast der Pentium mit 66,6 durch diesen Test – fast eine Verdoppelung der Geschwindigkeit. Im VGASpeed-Test konnte der Pentium ebenfalls nahezu doppelt so schnell ans Werk gehen wie der 486-Kollege. Beste Voraussetzungen also für Traum-3D-Grafik in komplexen Spielen.



Teuer, aber schnell: Der Dell 4560/XE ist einer der ersten PCs mit dem neuen Intel-Pentium-Chip.

Neuer Weltrekord: 3D-Bench meldet den satten Wert von 66,6 Frames pro Sekunde, das ist deutlich schneller als jeder 486er.

Unser erster Praxis-Test geht leider schief. »Comanche« von Novalogic läßt sich auf dem Dell-PC einfach nicht starten. Ein Anruf beim Hersteller bestätigt, daß der Pentium einige sehr gemeine Programmiertricks nicht verarbeitet und deswegen abstürzt. Eine Pentium-kompatible Version von Comanche soll demnächst erscheinen. Weitere Tests mit »Strike Commander« und »Links 386 Pro« bestätigen aber unsere Vermutungen. Die komplexe Software läuft deutlich schneller. Strike Commander geht beispielsweise auch bei komplexester Städte-Grafik nicht mehr in die Knie – hier stießen bisher auch 486er an ihre Grenzen.
Gehört der 486 deswegen jetzt zum alten Eisen? Noch lange nicht! Durch den Pentium wird erwartet, daß die 486er-Preise nochmal kräftig nach unten fallen. In Arbeit sind auch 486-DX3-Chips, die mit bis zu 100 MHz ans Werk gehen werden. In nächster Zeit wird kaum eine Softwarefirma so verrückt sein, uns ein Spiel zu bescheren, das nur auf einem Pentium annehmbar läuft; aber bei Firmen wie Origin ist man ja vor keiner Überraschung sicher... **(bs)**

DIE DREI WICHTIGSTEN FRAGEN ZUM PENTIUM:

? Kann man 486er zum Pentium aufrüsten?
Bei den meisten PCs muß die Antwort »Nein« lauten. Ohne Austausch der gesamten Hauptplatine geht nichts.

? Wieviel schneller werden 3D-Spiele?
In unseren ersten Messungen war ein 60-MHz-Pentium-PC etwa 50 bis 75 Prozent schneller als ein gleich ausgestatteter 486-DX2-PC. Von Spiel zu Spiel ist dieser Wert aber unterschiedlich, manche Programme liefen sogar doppelt so schnell.

? Ist der Pentium vollkommen kompatibel zu bisherigen PCs?
Theoretisch ja. Einige wenige Programme, die besonders fiese Tricks benutzen, stürzen ab. Einige andere Titel laufen einfach viel zu schnell und sind dadurch nicht mehr benutzbar.

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	73,99
Airbus A 320 America	**A**	**79,99**
Aces of the Pacific	A	59,99
Aces of Pacific Mission Disk	A	29,99
Aces over Europe	**V**	**79,99**
A - Train	V	88,99
A - Train Construction Set	V	39,99
Battle Isle Data Disk 2	A	49,99
Battle Team (Battle Isle+Data1)	V	72,99
Betrayal at Krondor	V	78,99*
Burning Steel	V	74,99
Burning Steel Data 1 AiA	V	34,99
Burning Steel Data 1 SiA	V	34,99
Burntime	**V**	**74,99**
Buzz Aldrin Race into Space	A	86,99
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	**V**	**89,99**
Clash of Steel	**E**	**69,99**
Comanche	V	79,99
Comanche Data Disk	A	44,99
Cyber Race	V	78,99*
Dogfight	A	89,99
Der Patrizier	V	79,99
Dune 2	V	59,99
Eight Ball DeLuxe	**A**	**56,99**
Empire DeLuxe	E	77,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	89,99
Falcon 3.0	A	89,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
Fields of Glory	**A**	**89,99**
Flugsimulator 5.0	V	99,99*
Gunship 2000	A	89,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Hannibal	V	79,99
Hired Guns	A	77,99*
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Mad News	V	79,99*
Mad TV	V	79,99
Pacific Strike	A	82,99*
Patriot	**A**	**79,99**
Pinball Dreams	**A**	**56,99**
Pirates Gold	**V**	**87,99**
Populous 2	A	72,99
Privateer	V	82,99*
Protostar	V	69,99*
Railroad Tycoon DeLuxe	**A**	**78,99**
Red Baron	V	64,99
Red Baron Mission Disk	V	46,99
Red Baron + Mission Disk	**V**	**79,99**
Sim Earth	V	86,99
Sim Life	V	86,99
Sim City Deluxe	A	76,99
Skat '92	V	59,99
Spaceward Ho! (Windows)	V	79,99
Spaceward Ho! (DOS)	V	79,99
Star Control 2	A	64,99
Star Trek	V	79,99
Strike Commander	A	86,99
Strike Comm. Speech Pack	A	36,99
Stunt Island	V	89,99
Syndicate	**V**	**74,99**
Take a Break Pinball-Wind.	**E**	**64,99**
The Complete Chess System	V	79,99
Tornado	**A**	**76,99**
V for Victory 3	A	79,99*
V for Victory 4	E	68,99*
Wallstreet Manager	V	79,99*
War in the Gulf	V	72,99
Warlords 2	**E**	**78,99**
Wing Commander Academy	A	59,99*
X - Wing	A	78,99
X - Wing Mission Disk	A	39,99
Zeppelin - Gigants of the Sky	V	76,99*

ROLLENSPIELE/ ADVENTURES

Alone in the Dark	V	86,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Betrayal at Krondor	V	79,99*
Dark Queen of Krynn	V	79,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Day of the Tentacle	**V**	**82,99**
Eye of Beholder 2	V	74,99
Eye of Beholder 3	**V**	**74,99**
Flashback	V	63,99
Freddy Pharkas	**V**	**62,99**
Indiana Jones 4	V	79,99
Inca	A	89,99
Ishar 2	**V**	**59,99**
Island of Dr. Brain	E	59,99
Lands of Lore	**E**	**56,99**
Lands of Lore	V	62,99*
Legend of Kyrandia	V	39,99
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Might and Magic 4	V	79,99
Might and Magic 5	**V**	**82,99**
Monkey Island 1	V	74,99
Monkey Island 2	V	74,99
Police Quest 3	V	64,99
Quest for Glory 3	V	64,99
Return of the Phantom	**E**	**79,99**
Return of the Phantom	V	88,99*
Ringworld	A	64,99*
Shadow of the Comet	V	86,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Space Hulk	**A**	**79,99**
Space Quest 5	V	64,99
Spellcraft - Aspect of Valor	V	72,99*
Spelljammer	E	64,99
Stronghold	**E**	**64,99**
The Legacy	A	89,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte	V	79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Silver Seed DataSerpent Isle	**A**	**36,99**
Ultima Underworld	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlimeted Adventures	E	59,99
Veil of Darkness	V	79,99
Worlds of Legend	**E**	**46,99**
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	74,99
Wizardry 7	V	86,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	A	64,99
Dream Team (Terminator 2, The Simpsons, WWF Wrestlemania)	A	64,99
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	A	79,99
Kings of Adventure (Bargon Attack, Fascination, Gobliins 1)	A	79,99
Mega Collection 5-er Sam. (u. a. Summer Olympiad, Winter Sports, ...)	A	48,99
Mixed Collection 5-er Sam. (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)	A	64,99*
No. 2 Collection (Black Gold, Space Max, Winzer)	V	79,99
Power Pack 2 (Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)	A	59,99
Power Tactics 5-er Sam. (Bushback, Chess Player 2160, Pick'n'Pile, Sargon 5, Shanghai2)	A	64,99
Sim City DeLuxe (Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)	A	79,99
Space Legends (Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Co.m 1)	**A**	**68,99**
The Greatest (Dune, Lure of Temptress, Shuttle)	V	59,99

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Battletoads	A	46,99*
Body Blows	A	52,99*
Dyna Blaster	A	64,99
Fatty Bear	**E**	**62,99**
Fire and Ice	A	52,99*
Gobliins 2	V	86,99
Human Race	V	64,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	62,99*
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99*
McDonald Land	A	48,99*
Prince of Persia 2	**A**	**64,99**
Street Fighter 2	A	58,99*
Terminator 2029	E	72,99
Op. Scour (Data Terminator)	E	39,99
The incredible Machine	V	64,99
Trivial Pursuit DeLuxe	V	64,99
Wing Commander 1	A	39,99
WC 2 inkl. Speech Pack	A	64,99*
WC 2 Sp. Operations 1+2	A	46,99*
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	86,99
Yo! Joe!	A	59,99*
Xenobots	A	74,99
Zool	A	59,99

SPORT & Sport-Simulation

Archer McLeans Pool Billard	A	59,99*
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	62,99
Eishockey Manager	V	74,99
Formular One Grand Prix	A	84,99
Football Manager 3	V	74,99
Front Page Sports Football	E	64,99
Goal! (Dino "Kick off"Dini)	V	56,99*
Hattrick	V	79,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
Jordan in Flight	A	74,99
Links 386 Pro	A	87,99
Data Banff Springs	E	39,99
Data Belfrey Wishaw	E	39,99
Data Innisbrook Copperhead	E	39,99*
Data Mauna Kea	E	39,99
Data Pinehurst 2	E	39,99
Lothar Matthäus Fußball	**V**	**62,99**
Lotus 3- The Ultimate Chal.	**A**	**59,99**
NHL Hockey	A	78,99*
Nigel Mansell's World Ch.	A	59,99
Sensible Soccer	A	54,99
Wayne Gretzky 3	A	79,99

IBM/PC CD-ROM

Battle Chess 1 SVGA	**A**	**89,99**
Burntime	V	78,99*
Chessmaster Pro	E	89,99
Der Patrizier	V	82,99
Fatty Bear	E	66,99*
Freddy Pharkas	A	78,99*
Inca	V	109,99
Indiana Jones 4	A	79,99
Kings Quest 6	A	79,99
Legend of Kyrandia	A	78,99
Maniac Mansion 2	A	79,99
The 7th Guests	A	129,99
Ultima Underworld 1 & 2	**A**	**86,99**

Joysticks-Hardware-Zubehör

Thrustmaster Flight Control	**159,99**
dto. Weapon Control - Mark 2	**229,99**
dto. Rudder - Pedals	**239,99**
Gravis schwarz	68,99
Gravis transparent	79,99
Gravis analog Pro	79,99
Gravis Game Pad	44,99
Gravis Eliminator Game-Card	69,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transparent anschlußfertig	58,99

NEU :

CD-ROM Laufwerk CR-562 519,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro de Luxe oder Soundblaster 16 ASP erforderlich)

Soundblaster:

Soundblaster de Luxe 2.0	**159,99**
Soundblaster Pro de Luxe	**299,99**
Soundblaster SB 16	**369,99**
Soundblaster SB 16 ASP	**429,99**

NEU :

"Multimedia - Paket - 99"
SB16ASP, CDROM CR-562, Lautsprecher, 8 CD's, zusammen **nur 1.299,99**

Festplattenpreise schwanken zur Zeit. Deshalb bitte nach aktuellem Preis fragen. Hardwareteile immer zuzüglich Frachtkostenanteil. Bei Rechnungsbeträgen ab DM 1.000,- nur per Vorkasse oder nach Vereinbarung. Reklamationen werden nur in der Originalverpackung und unter Angabe der Rechnungsnummer bearbeitet. Unfreie oder nicht ausreichend frankierte Rücksendungen werden nicht angenommen! Verweigerte Sendungen werden mit einer Kostenpauschale von DM 25,- in Rechnung gestellt.



Versand 99
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

PC-Programme benötigen eine VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung).PC Disketten nur im 3,5 Zoll - Format lieferbar ! Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive. Nachnahme DM 9,50 zuzügl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 8,-. Überweisungen auf Konto Nr.:**1217884 bei der SpK. Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euro -Schecks oder Postbaranw.). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Pirates Gold 87,99
Deutsche Version

Deutsche Version
Maniac Mansion 2
82,99

Burntime 74,99
Deutsche Version

X - Wing plus
Miss.Disk 114,99
Deutsche Anleitung



Spielebücher

READ.ME

Was stürzt Darth Vader in tiefe Depressionen und läßt die Lemminge jubeln ? Die neuen Spielebücher dieses Monats helfen Ihnen, bei X-Wing und Lemmings 2 weiterzukommen.

2 x X-Wing

George Lucas war der erste Regisseur, der Merchandising – die Lizensierung von Produkten aller Art rund um einen Kinofilm – wirklich konsequent betrieb. Die Krieg-der-Sterne-Trilogie wurde nicht nur mit Büchern, Platten und T-Shirts weitervermarktet; den unterschiedlichsten Produkten sollte das Star-Wars-Logo zu einem größeren Umsatz verhelfen. Mit »X-Wing« erschien neulich ein sehr erfolgreiches PC-Programm, bei dem der Spieler selber einige der berühmten Star-Wars-Raumschiffe fliegen kann.

Angesichts des noch immer grassierenden X-Wing-Fiebers und des gediegenen Schwierigkeitsgrades mancher Missionen war es denn auch nur eine Frage der Zeit, bis ein Buch mit Tips erscheinen würde. Gleich zwei deutsche Verlage haben in einem Kopf-an-Kopf-Rennen praktisch gleichzeitig ihre X-Wing-Schmöker fertiggestellt und buhlen nun in den Regalen der Buchhändler um die Gunst der PC-Piloten.

Die »XWING-Saga« von Data Becker fällt zunächst durch die ungewöhnliche Schreibweise des Titels auf. Hielt sich das Lektorat bei der Korrektur der im Buchtext vorkommenden Schreibfehler vornehm zurück, so schlug es denn wohl bei der Umformulierung von Filmzitaten besonders unbarmherzig zu: »Möge die Macht mit **Ihnen** sein!« erklärt die Rückseite. Die Ausstattung des Buches ist hingegen ungewöhnlich gut; die zahlreichen Bildschirmfotos – überwiegend in Farbe – lassen andere Spielebücher mickrig aussehen. Neben Hilfen zu den einzelnen Missionen werden Sie auch betreffs einer optimalen Kampfstrategie ans Händchen genommen. Vervollständigt wird das Buch durch Kapitel zur Entstehungsgeschichte von Star Wars und X-Wing sowie einem kleinen Krieg-der-Sterne-Lexikon.



Die »X-Wing Piloten-Power« von Markt&Technik ist optisch wenig spektakulär aufgemacht. Die Schwarzweiß-Abbildungen können von der Wirkung her nicht mit der farbigen Gestaltung von Data Becker konkurrieren; dafür ist der Schreibstil des Autoren flüssiger und unterhaltsamer. Persönlich angesprochen von einem hypothetischen Ausbildungsleiter der Allianz wird der Leser in die strategischen und taktischen Grundlagen eingeführt und durch die einzelnen Kampfmissionen geleitet. Abschließend gibt es Mogeltips zum Manipulieren der Pilotendateien.

Die vergleichsweise schlichte Ausstattung der X-Wing Piloten-Power wird durch deutlich niedrigeren Preis versüßt. Bei den Missionsbeschreibungen, dem eigentlichen Kern der Bücher, haben beide Bände jeweils ihre Stärken und Schwächen. Jeder Autor ist mit seinen eigenen Strategien an die Missionen herangegangen, und so entstanden denn auch an manchen Stellen deutlich voneinander abweichende Tips. Da die jeweiligen Lösungsstrategien jedoch auch in solchen Fällen erstaunlicherweise funktionieren, kann in dieser Hinsicht nur schwer eine eindeutige Kaufempfehlung gegeben werden.

Beide Publikationen wurden allerdings durch eigentlich überflüssige Informationen künstlich aufgebläht. Den stolzen Besitzer des legal erworbenen Programms sollten viele Abschnitte bekannt vorkommen, da schon die Spielanleitung intensiv auf die technischen Daten der Raumschiffe und

NEUE SPIELEBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
XWing-Saga	Jaballah/Nowaczyk	Data Becker	3-89011-729-5	29,80 Mark	Gut
X-Wing Piloten-Power	R. Eisenmenger	Markt&Technik	3-87791-443-8	19,80 Mark	Gut
Lemmings 2 Spiel-Power	R. Babiel	Markt&Technik	3-87791-494-2	19,80 Mark	Sehr gut

die Hintergründe der Story eingeht. Auch die detaillierte Erläuterung der Tastaturbelegung ist wohl kaum ein Service für ehrliche Käufer.

Wer es luxuriöser mag und sich nicht von dem etwas höheren Preis abschrecken läßt, der wird mit der XWING-Saga von Data Becker am besten bedient. Die spartanischere X-Wing Piloten-Power enthält allerdings ebenfalls alle notwendigen Informationen und wird sowohl durch die flottere Schreibe als auch durch den erheblich günstigeren Verkaufspreis interessant.

Erste Hilfe für Lemmings 2

Wenn ein Tips-&-Tricks-Buch zu einem Computerspiel jemals eine Berechtigung hatte, dann dieses. Die gnadenlosen Level des zweiten Lemmings-Teils können ungeduldige Naturen an den Rand der Verzweifelung treiben. Wird eine Spielstufe dann doch gelöst, so geschieht dies oft nur unter furchtbaren Opfern der Lemming-Population. Wer kann sich noch seines spielerischen Könnens erfreuen, wenn er diesen Sieg mit einem Massaker an den digitalen Grünschöpfen teuer erkaufen mußte.

Rainer Babiel hat einen üppig mit farbigen Bildschirmfotos ausgestatteten Band vorgelegt, der Ihnen angesichts dieser Dramatik das Wochenende retten kann. Jeder der 120 Level wird – gegliedert nach den Stämmen – in einer Komplettansicht dargestellt und ist mit einem Lösungstext versehen. Die Lage aller zum Bewältigen der Levels notwendigen Treppen, Plattformen und Tunnel sind den aus mehreren Bildschirmfotos zusammengesetzen Abbildungen zu entnehmen. Sinn hätte es sicher gemacht, die Bilder durch erläuternde Pfeile aufzupeppen, da einige der winzigen Details nur mit Mühe zu erkennen sind.

Lobenswerterweise hielt sich der Autor nicht damit auf, einen Anleitungsersatz zu schreiben; stattdessen geht er ohne Umschweife auf die Lösungsstrategien ein. Selbst kleine Unterschiede zwischen der Amiga- und der PC-Version wurden beachtet und in gegebenenfalls voneinander abweichende Tips umgesetzt.

Es bleibt nur zu hoffen, daß sich derart gediegen ausgestattete, preiswerte Spielebücher als neuer Standard durchsetzen werden. **(tw)**

Shareware und Public Domain

ELF FEINDE SOLLT IHR SEIN

Weltraum erobern, Planeten ausbeuten, Raumschlachten gewinnen – bei »VGA Planets« geht das mit bis zu elf Spielern gleichzeitig.

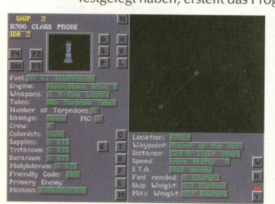
Die Planeten-Verwaltung ist wahrlich nicht einfach: Neben Steuern und Verteidigung müssen Sie sich auch um den Abbau von Rohstoffen kümmern.

Seit vielen Jahren ist das Universum ein Tummelplatz diverser Strategie-Spiele. Sei es auf einem Brett oder am Computer, die Eroberung neuer Welten und Expansion intergalaktischer Reiche ist ein ewig junges Thema. Kein Wunder, daß sich auch im Shareware-Bereich so einiges tut. In den USA hat sich »VGA Planets« zu einem Kult-Hit entwickelt, der inzwischen sogar in der Version 3.0 vorliegt. Über hundert Mailboxen lassen mehrere Partien mit jeweils bis zu 11 Spielern laufen. Doch keine Angst, VGA Planets kann man auch ohne Modem spielen; selbst wenn Sie per DFÜ einsteigen, bleiben die Rechnungen doch extrem gering.



Beim Waffenbau gibt es viele Parameter zu berücksichtigen

Der Spielablauf bei VGA Planets ist wie folgt: Ein Spielleiter erzeugt auf seinem Computer das »Universum« und gibt jedem der Spieler eine Heimatbasis, zwei kleine Raumschiffe und ein paar Credits. All diese Informationen werden in ein Datenfile von nur wenigen Kilobyte Größe gepackt. Die Spieler erhalten dieses File entweder per Modem oder per Diskette und können nun ganz in Ruhe am Bildschirm ihre Züge planen. Wenn Sie ihre Strategie für diesen Spielzug festgelegt haben, erstellt das Programm für Sie ein noch kleineres Datenfile, welches verschlüsselt Ihren Zug enthält. Das senden Sie an den Spielleiter zurück. Der sammelt die Dateien aller Spieler, läßt diese durch ein Auswertungs-Programm durchrechnen und sendet an jeden Mitstreiter eine neue Datei, welche die aktuelle Lage im Universum wiedergibt. Dabei müssen nicht unbedingt 11 Völker mitspielen; theoretisch ist auch eine Zwei-Mann-Partie denkbar, die dann allerdings recht langweilig abläuft.



Auf der Sternenkarte rechts legen Sie fest, wohin Ihr Raumschiff fliegen soll. Links stellen Sie ein, welche Ladung es mit sich führt und was am Zielort geschehen soll.

Die meisten Spiele von VGA Planets werden über Mailboxen abgewickelt. Hier wird jeden Tag eine Stichzeit (beispielsweise 9 Uhr abends) festgelegt, zu der alle Spieler ihre Züge auf die Mailbox upgeloadet haben müssen. Ein paar Minuten später können sämtliche Teilnehmer ihr spezielles Datenfile laden und fast 24 Stunden über den nächsten Zug grübeln. Das Spiel selbst teilt sich deswegen in mehrere Programme auf; ums Anleitung-Lesen kommen Sie deswegen ausnahmsweise mal nicht herum. Es gibt Programme, die ein Universum anlegen, das Auswertungs-Programm, spezielle Packer und Entpacker sowie zuletzt das eigentliche Spielprogramm, »PLANETS.EXE« mit dem jeder Spieler seine Züge plant und ausführt. Dieser Teil des Spiels ist grafisch gelöst; kleine Bilder und eine scrollbare Sternenkarte machen das Spiel anschaulich, wenn auch die optische Qualität bei einem Nicht-Shareware-Spiel keinerlei Marktchancen hätte. Einen gewissen rustikalen Charme kann man der Grafik aber nicht absprechen.

Wer einfach drauflos spielt und meint, das Prinzip in kürzester Zeit begreifen zu können, wird schnell als Verlierer dastehen. Die Bedienung des Programms ist relativ umständlich und die Regeln sind komplex. So müssen Sie nicht nur Raumschiffe bauen und zu weiteren Planeten bewegen; die dort gegründeten Kolonien erwarten Dutzende von Entscheidungen: Welche Mineralien bauen wir ab? Wie verteidigen wir uns? Welche Raumschiffe sollen wir bauen? Wieviel Steuern sollen wir zahlen? In der Hitze des Gefechts vergißt man schon mal, einige dieser wichtigen Fragen zu beantworten um sich dann zwei Züge später zu fragen »Warum ist mir jetzt das Geld ausgegangen?«. Hat man sich aber erstmal durch das Regelwerk durchgebissen und die Tastaturfunktionen auswendig gelernt, macht der Kampf um die Vorherrschaft im Universum viel Spaß. Erst dann lernt man nämlich die pfiffig ausgearbeiteten Details zu schätzen, beispielsweise die Tatsache, daß jedes der 11 Sternenvölker einige Spezial-Eigenschaften besitzt, welche die Gegenspieler ganz schön in Verwirrung stürzen können.

Die kostenlos auszuprobierende Shareware-Version ist voll funktionsfähig; allerdings können Spieler auf der Shareware-Version nur bis zu einem gewissen Tech-Level Raumschiffe bauen. Wer mit einer registrierten Version spielt, kann die Shareware-Spieler schnell aus dem Rennen schmeißen. Der Autor in den USA rückt die registrierte Version für nur 15 Dollar, das sind weniger als 30 Mark, heraus. Die Shareware-Variante sollte unter dem Namen »VGA Planets 3.0« bei allen guten Shareware-Händlern zu finden sein. **(bs)**

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

1. **PINBALL DREAMS**
   (-) 21st Century
2. **SYNDICATE**
   (-) Bullfrog
3. **X-WING: IMPERIAL PURSUIT**
   (-) LucasArts
4. **X-WING**
   (6) LucasArts
5. **ISHAR 2**
   (-) Silmarils
6. **STRIKE COMMANDER**
   (8) Origin
7. **FIELDS OF GLORY**
   (-) Microsoft
8. **COMANCHE**
   (18) Novalogic
9. **SENSIBLE SOCCER**
   (1) Renegade
10. **FLASHBACK**
    (4) Delphine

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Juli 1993.

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

1. **THE 7TH GUEST**
   (-) Virgin
2. **KING'S QUEST VI**
   (-) Sierra
3. **DUNE**
   (-) Virgin
4. **GUNSHIP 2000 + SCENERY DISK**
   (-) Microprose
5. **F117A + F-15 II**
   (-) Microprose
6. **DER PATRIZIER**
   (-) Ascon
7. **DAY OF THE TENTACLE**
   (-) LucasArts
8. **BLUE FORCE**
   (-) Tsunami
9. **JUTLAND**
   (-) Software Sorc.
10. **LEGEND OF KYRANDIA**
    (-) Virgin

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Juli 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

1. **X-WING**
   (2) LucasArts
2. **STRIKE COMMANDER**
   (3) Origin
3. **ULTIMA UNDERWORLD II**
   (1) Origin
4. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS**
   (4) LucasArts
5. **DAY OF THE TENTACLE**
   (10) LucasArts
6. **SPACE QUEST V**
   (5) Sierra
7. **COMANCHE**
   (8) Novalogic
8. **EISHOCKEY MANAGER**
   (7) Software 2000
9. **SYNCIDATE**
   (9) Electronic Arts
10. **LEMMINGS 2**
    (6) Psygnosis

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihrer



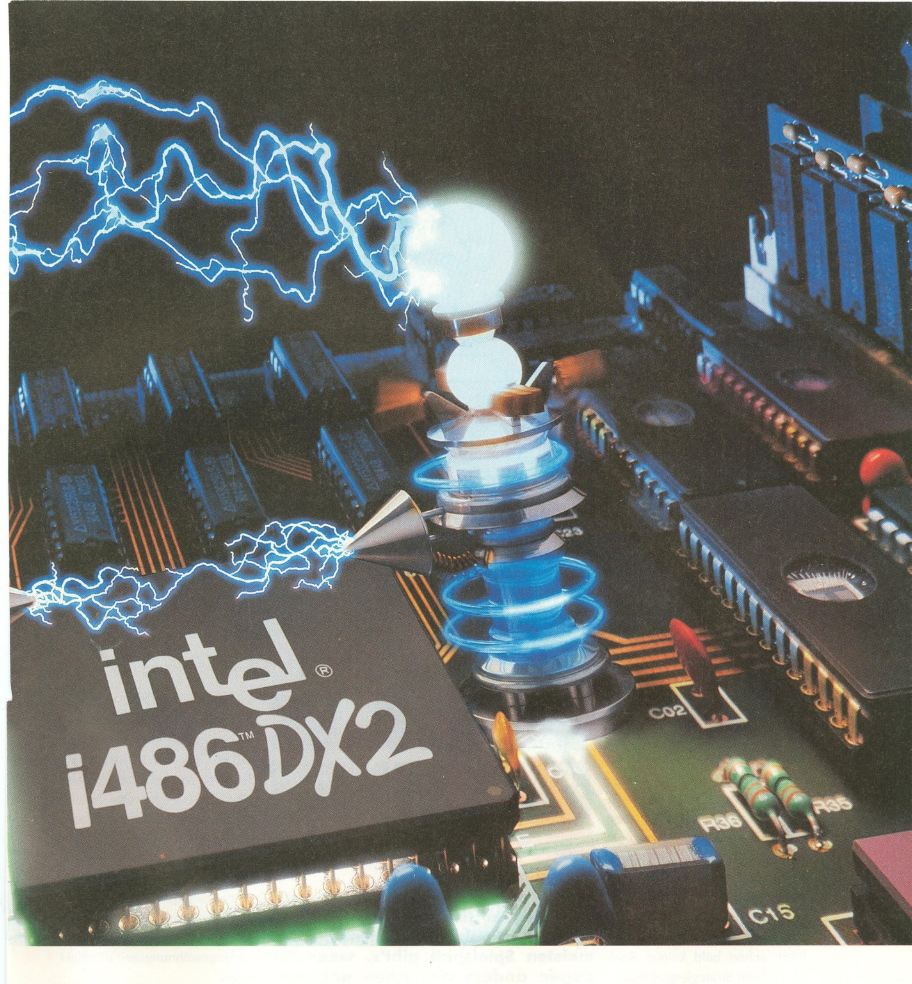
Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung.

Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, dem Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn die gängigen Software-Programme von heute sind auf Intel Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügend Leistung, um es auch noch mit der nächsten Generation



n PC - fit für die Computerspiele von heute.

anspruchsvoller Software aufzunehmen. Leistung, Kompatibilität und Leistungsreserven für die Zukunft - drei gute Gründe sich für einen PC mit Intel i486 DX2 zu entscheiden.

Sie möchten mehr wissen? Dann rufen Sie uns doch ganz einfach unter Telefon-Nummer 0130 814 731 an und fragen Sie nach dem Informationspaket DX38, oder senden Sie uns den Coupon zurück.

An: Intel Corporation, Customer Support Centre, Pipers Way, Swindon, Wilts. SN3 1RJ, UK. Bitte senden Sie mir weitere Informationen über den Intel i486DX2-Prozessor. DX38

Vor-und Zuname__________

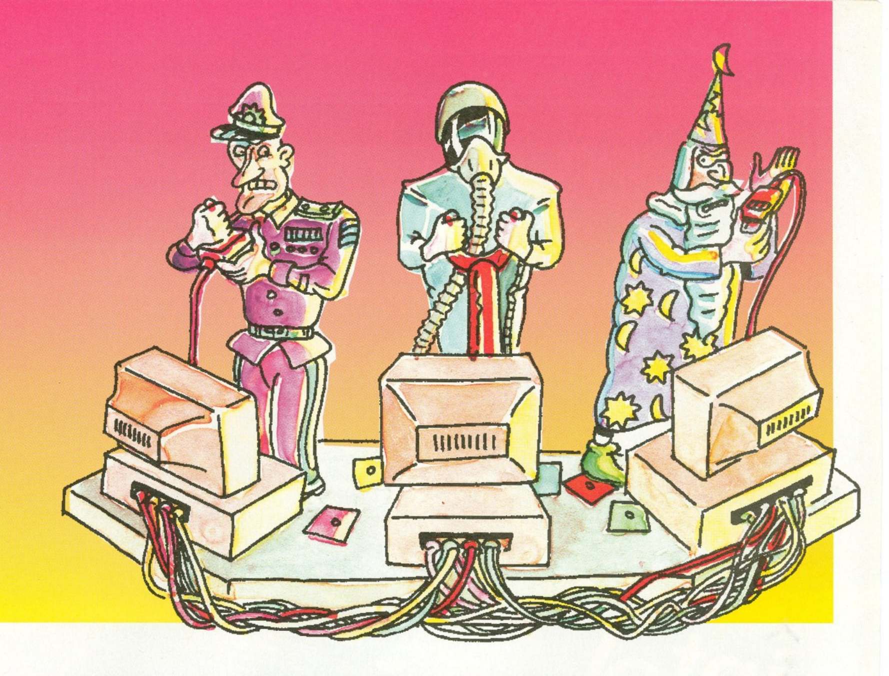
Adresse__________

____

PLZ/Ort__________

Land__________

intel®



ALLE FÜR EINEN

Multiplayer-Spiele

Immer nur alleine den armen Computergegner in Ihrem PC fertig zu machen, ist auf Dauer langweilig. Den meisten Spielspaß gibt's, wenn Sie gegen andere Menschen antreten.

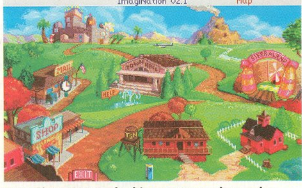
Spiele sind so alt wie die Menschheit. Erst seit wenigen Jahren übernehmen Computer die Rolle des Spielpartners und bleiben dabei oft auf halber Strecke stehen. Auch die stärksten Schachprogramme haben keine Chance gegen die Logik und das Spielgefühl eines Großmeisters; so manches Brettspiel macht gegen eine seelenlose Maschine, die immer stur die selben, vorhersagbaren Züge durchführt, schon bald keinen Spaß mehr. Vom Strategiespiel bis zur Flugsimulation bleibt die Programmierung eines Gegners, der sich nahezu so verhält wie ein intelligenter Mensch, eines der schwierigsten Probleme der Software-Entwickler. Und oft genug finden wir Menschen innerhalb kurzer Zeit die Schwachstellen des PC-Gegners, mit denen wir dann jede Partie gewinnen; denn aus ihren Fehlern lernen Programme meistens nicht.

Das führt zu einem seltsamen Effekt in der Spiele-Programmierung: Ein halbwegs starker Computergegner kommt um das Mogeln nicht herum. In Strategie-Spielen wie »Railroad Tycoon« stellt man schnell fest, daß der Computer Dinge tun darf, die dem menschlichen Spieler verwehrt bleiben. Der Spieler darf an Städte nur drei Eisenbahn-Linien legen? Der Computer blockiert regelwidrig schon mal auch den vierten Anschlußpunkt. Wenn man dem PC keinen Vorsprung geben würde, ist ein einigermaßen guter Spieler nach kurzer Eingewöhnungszeit ständiger Sieger.

Glücklicherweise gibt es aber auch einen anderen Trend in der Spiele-Programmierung: Die Wiederkehr des menschlichen Gegners. Anstelle komplizierte Programme mit angedeuteter künstlicher Intelligenz zu entwickeln, kann man den Computer einfach auch als elektronisches Spielbrett benutzen, an dem zwei oder mehr Menschen ein Duell austragen. Wer einmal in den Bereich der »Multiplayer-Spiele« geschnuppert hat, ist so schnell nicht wieder an ein normales Computerprogramm zu bekommen.

Online, Splitscreen, Diskversand

Prinzipiell gibt es fünf verschiedene Methoden, mit mehreren Menschen ein Computerspiel gleichzeitig zu spielen. Zuerst einmal kann man natürlich immer nur den Spieler an den Rechner lassen, der gerade am Zug ist. Die anderen verlassen den Raum oder gucken zumindest weg. Keine praktikable Lösung, wie wir meinen, denn zum einen wird so die spielende Gruppe immer wieder auseinandergerissen, zum anderen ist spätestens ab vier Spielern die Wartezeit ein Spielspaß-Killer. Wenn jeder Zug anderthalb Minuten dauert, dürfen sie jedesmal rund fünf Minuten totschlagen, bis Sie sich wieder auf das Spiel konzentrieren können.



Das »Sierra Network« bietet unter anderem das »Larryland« für Erwachsene sowie ein Rollenspiel im Vulkan an – wenn Sie sich in den Sierra-Computer einwählen

Als nächstes gibt es den gesplitteten Bildschirm. Bei Programmen wie »Battle Isle« oder »Lotus Challenge« wird der Monitor in der Mitte halbiert. Der Nachteil dieser Methode: Auf einen Blick sehen Sie, was der andere Spieler gerade treibt. Mag das bei einem Autorennen sogar sinnvoll sein (»Wie weit liege ich schon zurück?«) ist spätestens bei einer Poker-Partie der Unsinn dieser Methode offensichtlich. Kaum ein Spiel macht Spaß, wenn alle Gegner alles wissen. Nur ein Programm konnte diesen Teufelskreis durchbrechen. Bei »M.U.L.E.« von Dan Bunten (diesen Namen werden Sie noch öfter lesen) konnten alle Spieler den Computer und damit die Aktionen der Gegner sehen. Trotzdem funktionierte das Spielprinzip, weil die Spieler miteinander handeln und interagieren mußten. M.U.L.E. gab es vor fast einem Jahrzehnt für den Original-IBM PC, ist aber schon lange nicht mehr erhältlich.

Wer es gerne gemütlich mag, kann durch »Play by Mail«-Spiele dieses Manko umgehen. Dieses Verfahren funktioniert nur bei Spielen, bei denen die Mitstreiter jeweils reihum einen Zug machen. Jeder schickt eine Diskette (oder Datei) mit seinem Zug an den Spielleiter; dieser schickt eine Diskette mit dem aktuellen Spielstand zurück. Ein solches Spiel kann sich natürlich über mehrere Wochen hinwegziehen und ist nichts für ungeduldige Naturen.

Die vierte Methode solcher Spiele ist die teuerste: Online-Spiele. In den frühen achtziger Jahren, in denen die Heimcomputer der 8-Bit-Klasse wie Sinclair Spectrum und C 64 aktuell waren, wurden komplexe Programme auf einen Großrechner ausgelagert, der die Züge aller Mitspieler protokollierte und alle neuen Situation ausrechnete. Auch heute noch sind solche Spiele in Mode. Auf Compuserve finden Sie beispielsweise das Text-Rollenspiel und -Adventure »Island of Kesmai«; die Adventure-Firma »Sierra« betreibt das »Sierra Network«, eine Mailbox nur für Spiele. Hier können Sie neben »Poker« und »Chess« auch das Multi-User-Rollenspiel »Secret of Yserbius« geniessen. Beim Sierra-Network sind alle Spiele mit Farbgrafik ausgestattet, die aber nicht über das Modem übertragen wird, sondern sich auf Ihrer Festplatte befindet. Klassiker unter den Online-Spielen ist schließlich »MUD«, das »Multi User Dungeon«, welches sich im puren Textmodus abspielt und in einigen Mailboxen zu spielen ist. Der Nachteil all dieser Online-Spiele: Sie kosten eine ganze Stange Geld. Zum einen müssen Sie die Telefongebühren zahlen, zum anderen verlangen die Online-Spiel-Anbieter auch eine Spielgebühr.

Multiplayer ohne Reue

Am meisten Spaß machen Multiplayer-Spiele, wenn jeder seinen eigenen PC hat, das ganze flott geht und es möglichst wenig kostet. Um alle drei Eigenschaften zu erfüllen, kommt eigentlich nur eine Lösung in Frage. Stellen Sie mehrere Rechner in einer Wohnung auf, verlegen Sie ein paar Kabel und spielen Sie los. Wer ein paar Mark Telefongebühren nicht scheut, kann auch per Ortsgespräch und Modem noch eine Partie wagen; doch auch hier mag der rechte Spielspaß nicht aufkommen, wenn die Gegenspieler nicht in Rufweite sind und das eigene Telefon stundenlang besetzt bleibt.



Es geht auch ohne zwei Computer: Die Spiele aus der »Battle Isle«-Serie werden mit einem geteilten Bildschirm gespielt

Multiplayer-Spiele, die an mehreren Rechnern gleichzeitig gespielt werden können, sind erst vor ein paar Jahren richtig in Mode gekommen. Vorreiter einer ganzen Welle war »Modem Wars« von Dan Bunten, welches 1987

bei Electronic Arts für C 64 und IBM PC erschien. Modem Wars war eine Mischung aus Schach und Strategiespiel, der allerdings nur sehr beschränkter Erfolg beschieden war. Damals war die Zeit für Modem-Spiele einfach noch nicht reif. Daß das Programm theoretisch auch ohne Modem durch direkte Rechnerkopplung zu spielen war, kriegten die Käufer durch das »Modem« im Namen gar nicht mit. Ein ähnliches Randprodukt gab es nur für den Atari ST: »Midi Maze« erlaubt, bis zu 8 Spieler mittels des Midi-Ports zu verbinden. Leider verhinderte dies erfolgreich die Umsetzung von Midi Maze auf andere Systeme; zusammen mit dem Atari ST ging auch die Fangemeinde von Midi Maze unter.

Etwa zur gleichen Zeit bastelte SubLogic an neuen Versionen des Flugsimulators. »FS2« auf Atari ST und Amiga sowie »FS3« auf dem PC boten die Möglichkeit, zwei Rechner miteinander zu verbinden und so den Formations-Flug zu üben. Die Rechnerkopplung war so geschickt programmiert, daß es später auch möglich war, das Programm »Tracon« (eine Tower-Simulation) mit dem FS4 zu verbinden. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Fluglotsen, der den anderen Spieler durch den Luftraum leitet.

Der richtige Durchbruch in die Multiplayer-Welt fand 1990 mit »Populous« statt. Das Programm, welches zuerst auf Amiga und Atari ST erschien, konnte bei zwei Spielern nur mit einem Nullmodem-Kabel genutzt werden. Zehntausende von Populous-Fans schleppten ihre Computer zu Freunden, um sich gegenseitig mit Naturkatastrophen einzudecken. Fast gleichzeitig brach auf dem PC die »Command HQ«-Manie aus. Dan Bunten hatte aus seinen Fehlern von Modem Wars gelernt und schrieb das für viele Strategie-Freaks immer noch optimale Modem-Kriegsspiel. Da, anders als bei Brettspielen, bei einem Computerspiel jeder der beiden Menschen gleichzeitig etwas tun kan, schaffte Dan radikal die »Spielzüge« ab. Command HQ ist das erste Echtzeit-Strategiespiel, bei dem die Truppen immer in Bewegung sind und Sie Entscheidungen in Windeseile treffen müssen. Dan versuchte zwei Jahre später, mit »Global Conquest« an den Command HQ-Erfolg anzuknüpfen. Bei der Steigerung von zwei zu vier Spielern blieb allerdings der Echtzeit-Faktor auf der Strecke. So wird wieder reihum, Zug um Zug eine Welt zu erobern versucht.

DER KARTEN-TRICK

Einer der aktivsten Programmierer im Multiplayer-Bereich ist Dan Bunten. 1987 hatte er eine geradezu geniale Idee und entwickelte das Karten-Computerspiel »Robot Rascals«. Bis zu vier Spieler suchen mit ihren Robotern einen Planeten nach bestimmten Gegenständen ab. Das Geschehen am Bildschirm wurde mit Spielkarten unterstützt; dadurch konnten alle Mitspieler auf den Bildschirm gucken, wußten aber trotzdem nicht, was die Kollegen gerade vorhaben. Leider ging es »Robot Rascals« wie so vielen genialen Ideen: Es erschien nur für den C 64 und floppte dort, trotz deutschsprachiger Version, gar fürchterlich.

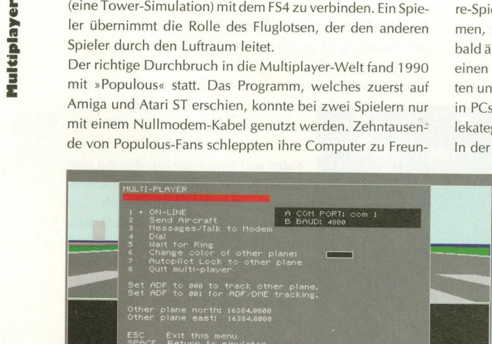
NIMM EINE KARTE
von einem der beiden Stapel
TRANSISTOR TACO

»Robot Rascals« auf dem C 64 benutzte neben dem Computer auch witzige Spielkarten

Überholt vom Macintosh

Die langsamen Modem-Leitungen setzten den Spieledesignern immer wieder Grenzen. Netzwerke waren auf dem PC eine echte Rarität (da teuer). Ein anderer Computer, der Macintosh, wurde zum Mekka der Spiele-Entwickler, denn in jeden Mac ist ein Mini-Netzwerk namens Appletalk eingebaut, welches wesentlich schneller als eine Modem-Verbindung ist. Nach einigen einfachen Baller-Spielen (»Maze Wars«) designten die Mac-Programmierer komplexe Actionspiele (»Spectre«), schöne Strategieschinken (»Spaceward Ho!«) und das spaßige Sport/Action/Strategie-Gemisch »Robosports«. Diese Spiele wurden teilweise erst mit mehrjähriger Verspätung für den PC umgesetzt, als sich auch hier schnelle Netzwerke durchgesetzt hatten. Auch heute noch ist der Macintosh mit manchen Spielen dem PC überlegen. Das neue »Spectre Supreme« können PC-Spectre-Spieler, die gerade mal das normale Spiel umgesetzt bekamen, nur neidisch betrachten. Diese Lage wird sich aber bald ändern; durch preiswerte Programme wie Netware Lite, einen kaum zu stoppenden Preisverfall bei Netzwerk-Karten und den jüngsten Trend, Netzwerk-Funktionen ab Werk in PCs einzubauen, wird sich auch auf dem PC diese Spielekategorie nach und nach ausbauen lassen.

In der Zwischenzeit tut sich einiges bei den Flugsimulationen. Da schnellere Modems einen Datenaustauch bei 9600 baud erlaubten, war es möglich, die komplexen 3D-Daten zwischen zwei Computern auszutauschen, die bei einem Luftkampf anfallen. Muß beim »FS4« nur die Position der beiden Flugzeuge ausgetauscht werden, sind es bei einem komplexen Luftkampf die Positionen aller Waffen und mehrerer Flugzeuge. Manche Programme fangen das Problem dadurch ab, daß ein Computer beide Flugzeuge steuert; auf dem zweiten Rechner (dem sogenannten Slave) werden nur die Joystick-Koordinaten abgefragt und die 3D-Grafik dargestellt. Denn bei nur 2400 baud, das entspricht knapp über 2 Kilobyte in der Sekunde, ist es kaum möglich, die Postionen aller Objekte bis zu 25 Mal pro Sekunde aus-



Eines der ersten Multiplayer-Produkte für Modem-Besitzer war der »Flight Simulator« von Microsoft. Hier sehen Sie Version 4.0, aber auch schon in der 3er-Version konnte man miteinander fliegen



IBM

ACES OVER EUROPE	89,-
MANIAC MANSION DT.	**99,-**
BODY BLOWS	59,-
FLACON 3.0 MISSION 2	61,-
WING C. ACADEMY	73,-
STREET FIGHTER 2	61,-
BETRAYAL AT KRONDOR DT.	90,-
FREDDY PHARKAS DT.	83,-
PROTOSTAR	85,-
BLUE FORCE	85,-
GOAL	72,-
RAILROAD TYCOON DELUXE DT.	90,-
RETURN O.T. PHANTOM DT.	105,-
BURNTIME	90,-
PIRATES GOLD DT.	**104,-**

IBM

LANDS OF LORE DT.	74,-
LEISURE LARRY 6	83,-
PATRIOT	92,-
TORNADO	79,-
SYNDIKATE	92,-
WARLORDS 2	92,-
PINBALL	68,-
POOL	**72,-**
FLIGHT SIM. 5.0	a.A.
USA EAST	95,-
JAPAN SCENERY	56,-
GATEWAY II HOMEWORLD	76,-
MIGHT AND MAGIC 5 DT.	99,-
TWILIGHT 2000 DT.	96,-
ULTIMA UNDERWORLD	

IBM

1 U. 2 CD ROM	99,-
CHESS MANIACS CD ROM	95,-
DAY OF TENTACLE CD ROM	103,-
BURNTIME CD ROM	90,-
PROTOSTAR CD ROM	78,-
SOUNDBLASTER ASB 16 DT.	**429,-**
SOUNDBLASTER SB 16 DT.	**379,-**
SOUNDBLASTER PRO DT.	**249,-**
GRAVIS ANALOG PRO	84,-
GRAVIS GAME PAD	59,-
CD ROM PACK INCL. SOFTWARE UND ASP 16, AKTIVBOXEN, MICROPHON, DOUBLESPEED-LAUFWERK	**1249,-**

GAMES WORLD

Landwehrstraße 32 a
80336 München
Laden

Telefon 0 89 / 55 76 65
Telefax 0 89 / 5 50 19 47

GAMES WORLD

Jakobsplatz 2
90402 Nürnberg
Laden

Telefon 09 11 / 20 30 28
Telefax 09 11 / 22 21 17

GAMES WORLD

Landsberger Straße 135
80339 München
Laden und Versand

Telefon 0 89 / 5 02 24 63
Telefax 0 89 / 5 02 67 67

VERSANDBEDINGUNGEN:

VERSAND NUR PER VORKASSE (PLUS 6 DM, BEI ZONE 3: DM 12,-), V-SCHECK ODER EURO-VISA CARD
VERSAND PER UPS, 24 STUNDENSERVICE
VERSAND ADR. GAMES WORLD, LANDSBERGER STRASSE 135, 80399 MÜNCHEN

0 89 - 5 02 24 63

Wenn Sie auf ein Wunder warten – jetzt ist es da!

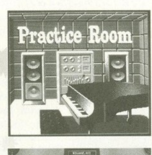
Mit MIRACLE lernen Sie das Klavierspielen auf sehr einfache, unterhaltsame und spielerische Weise.

Schließen Sie einfach das MIRACLE Keyboard an Ihren Computer an, laden Sie die beigefügte Lern-Software und schon kann`s losgehen...

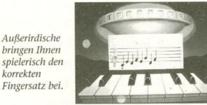


Ihr persönliches Konservatorium. Zur Anmeldung bitte vorne links.

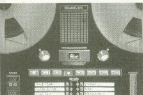




Spielen Sie auf der Showbühne mit Orchester-begleitung.



Außerirdische bringen Ihnen spielerisch den korrekten Fingersatz bei.



8-Spur Auf-nahmestudio. Nehmen Sie Ihre eigene Musik wie im Tonstudio auf.

MIRACLE ist Ihr persönlicher Musiklehrer.
Von den Anfängen bis hin zu Klavierstunden für Fortgeschrittene.



MAGIC MUSIC Schwabbach
Postfach 1154, 74622 Bretzfeld
Fon: 07946/776-8, Fax: 07946/776-60

VERTRIEB SCHWEIZ:
MAGIC MIDIA SCHWEIZ
Schaffhauser Str. 123, CH-8057 Zürich
Tel. (01) 350 11 33, Fax (01) 350 11 37

VERTRIEB ÖSTERREICH:
MUSIC POINT
Nibelungengasse 14, A-3430 Tulln
Tel. 02272/3667, Fax 02272/36674



Bitte senden Sie mir kostenlos

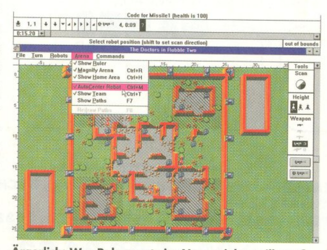
Ihren Gesamtkatalog »Musik, DeskTop Video und Multimedia« mit näheren Informationen zu »MIRACLE«.

Name: ....

Adresse: ....

zutauschen. Deswegen sollten Programme wie »Dogfight« und »F-15 Strike Eagle III« möglichst nur per Nullmodem oder zumindest mit einem besonders schnellen normalen Modem gespielt werden. 2400 baud sind hier einfach nicht genug. Spitzenreiter im Entwicklungswettlauf ist zur Zeit die Firma Spectrum Holobyte. Deren Simulationen »Falcon 3.0« und »MiG-29« gliedern sich in eine Serie namens »Electronic Battlefield« ein. Ziel des Herstellers ist es, in wenigen Jahren eine komplette Serie von Simulationen anzubieten, die miteinander im Netzwerk kommunizieren. So können einige Spieler in Flugzeuge steigen, während andere beispielsweise Hubschrauber oder Panzer benutzen. Das geht natürlich nicht mehr per Modem. Wer heute schon als Vorgeschmack bis zu acht Falcons fliegen lassen will, braucht ein flottes Netzwerk nach Novell-Standard.
Ein spezieller Luftkampf-Simulator nur für Multiplayer-User ist »Air Warrior«, welches in Europa von der Firma On-Line vertrieben wird. Witzigerweise soll demnächst eine Version erscheinen, die man auch alleine spielen kann, weil dann Computer-Gegner ihre Runden drehen.

Nur für Multiplayer: Bei »Air Warrior« macht es kaum Spaß, völlig alleine durch die Luft zu fliegen. Wer kein Nullmodem anschließt, muß auf die demnächst erscheinende Version mit Computergegnern warten.



Ärgerlich: Wer Robosports im Netz spielen will, muß für jeden Spieler ein Original kaufen; da gehen schnell 500 Mark für vier Programme drauf – ein dicker Preis für ein Spiel, daß alleine kaum Spaß macht.

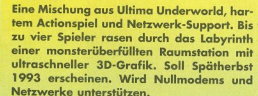
Kleine Fallen

So mancher Hersteller baut zur Umsatz-Maximierung eine besondere Art von Kopierschutz in seine Multiplayer-Spiele ein. Jedes Original wird mit einer eigenen Seriennummer ausgeliefert. Beim Spielstart tauschen alle Programme ihre Seriennummern aus. Wenn zwei gleiche Nummern entdeckt werden, steht das Spiel still. So stellt der Hersteller sicher, daß Sie für sechs Spieler auch sechs Originale kaufen müssen. Leider macht das so manches Multiplayer-Spiel zum höchst teuren Vergnügen. Wer zu viert »Robosport« oder »Spectre« spielen will, möchte für den Spaß nicht knapp 500 Mark alleine für die Software ausgeben. Gerade bei Spielen, die nur zu mehreren Personen Spaß und Sinn machen, ist ein solches Schutzverfahren kontraproduktiv. Wer ein Spectre gekauft hat, es installiert und dann feststellt, daß er noch drei weitere braucht, ist zu Recht verärgert. Warum bieten solche Hersteller nicht eine Vierer-Lizenz zu stark reduzierten Preisen an? Bei solchen Mogelpackungen schrecken viele Spieler sicher vor weiteren Käufen aus dieser Produktgattung zurück.
So manches vollmundig angekündigte Netzwerk-Spiel stellt sich auch schnell als Schuß in den Ofen heraus. Bis heute ist es uns, auch mit Hilfe des Herstellers, nicht gelungen, das Spiel »Car & Driver« auf einem Netzwerk zu starten. Dabei wäre das Autorennen geradezu optimal für einen solchen Einsatz. Die Programmierung dieser Art von Spiel ist nicht einfach; das sollte aber trotzdem niemanden dazu verleiten, Software zu verkaufen, die einfach nicht funktioniert. Manche Hersteller, beispielsweise Spectrum Holobyte, versuchen dann wenigstens, die Probleme zu lösen. Nach mehreren Versionen und Patches war beispielsweise Falcon 3.0 endlich für mehrere Piloten gleichzeitig einsatzfähig.
Hohe Kosten, versteckter Kopierschutz und Probleme bei der Installation beiseite: Nichts geht über eine gepflegte Runde eines Multiplayer-Spiels. Wenn die PC Player-Redaktion sich beispielsweise gegenseitig bei Spectre beballert, schallen Schmerzensschreie und Flüche durch unsere Büros – ein Computergegner ruft nur selten solche Emotionen bei uns hervor. Oder, um es mit den Worten von Multiplayer-Guru Dan Bunten zu sagen: »Play with each other, not with yourself«.

(bs)

HOFFNUNGSTRÄGER

Mehrere Spiele mit Multiplayer-Support sind für die nächsten Monate angekündigt. Hier sind unsere drei Hoffungsträger für diesen Herbst/Winter:



Doom

Eine Mischung aus Ultima Underworld, hartem Actionspiel und Netzwerk-Support. Bis zu vier Spieler rasen durch das Labyrinth einer monsterüberfüllten Raumstation mit ultraschneller 3D-Grafik. Soll Spätherbst 1993 erscheinen. Wird Nullmodems und Netzwerke unterstützen.

Netwars



Kostenlose Beigabe bei »Novell Dos 7«, welches im Oktober erscheinen soll. Das DOS ersetzt das MS-DOS von Microsoft und enthält alle Software, die man für ein kleines Netzwerk braucht. Das beigelegte Spiel gilt bei Novell hausintern als echter Produktivitäts-Killer.

Syndicate

Im Herbst soll die Datendiskette zu Syndicate erscheinen, welche 20 neue Level sowie den sehnlichst erwarteten Mulitplayer-Modus enthält. Läuft nur mit NetBIOS-kompatiblen Netzwerken, kein Modem/Nullmodem-Support. Bis zu acht Spieler übernehmen die Syndikate auf der zynisch-brutalen Jagd nach Weltherrschaft. Besonderer Gag: Es ist nicht zu erkennen, welche der anderen Syndikate von Menschen und welche vom Computer gesteuert werden.

ZEHNMAL MEHR SPIELSPASS

In unserer Liste haben wir uns aus aktuell lieferbaren Spielen die zehn herausgesucht, die uns im Multiplayer-Modus am meisten Spaß machen. Wir erheben dabei keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und haben nicht mehr erhältliche Programme nicht berücksichtigt. Unsere Anmerkung »Unterstützt« beruht auf Hersteller-Angaben und gilt ohne Gewähr. Bei Modems geben wir die baud-Zahl an, die Sie unserer Meinung nach benötigen, um flüssig und ohne Aussetzer spielen zu können. Erklärungen zu NetBIOS und Co. finden Sie in unserem Artikel auf Seite 32. Die Spiele wurden alphabetisch sortiert, die Reihenfolge ist keine Wertung. (bs)

Spielname		Unterstützt Max. Spielerzahl	Spieletyp	Extras	Hersteller, Preis
Car & Driver		Nullmodem, Modem (2400 baud) Zwei	Rennspiel	Der eingebaute Netzwerk-Support hat Bugs und funktioniert nicht. Zehn verschiedene Autos und zehn sehr unterschiedliche Rennstrecken sorgen für Abwechslung. Hochauflösende Grafik auf schnellen PCs.	Electronic Arts, ca. 100 Mark
Command HQ		Nullmodem, Modem (2400 baud) Zwei	Echtzeit-Strategiespiel	Mehrere Spielmodi, eingeteilt nach Epochen (Erster / Zweiter Weltkrieg, Atomkrieg, ferne Zukunft, etc.). Echtzeit-Modus, also keine abwechselnden Züge, sondern ständiges Spielen	Microprose, ca. 100 Mark
Dogfight		Nullmodem, Modem (2400 baud) Zwei	Flugsimulation	Zwölf verschiedene Flugzeuge aus verschiedenen Epochen; lassen Sie zum Beispiel einen Doppeldecker gegen eine F-15 antreten. Als Einzelspieler-Simulation langweilig, für zwei Spieler das nahezu perfekte Luftduell.	Hersteller / Preis: Microprose, ca. 120 Mark
Empire Deluxe		Nullmodem, Modem (2400 baud), NetBIOS, PBM Sechs	Strategiespiel	Mehrere Spielmodi, bis zu vier Spieler per Nullmodem; nur mit NetBIOS bis zu sechs Spieler, freie Plätze auffüllbar mit Computer-Gegnern. Karten- und Szenario-Editor eingebaut.	New World Computing, ca. 120 Mark
F-15 Strike Eagle III		Nullmodem, Modem (9600 baud) Zwei	Flugsimulation	Im Zwei-Spieler-Modus kann nicht nur gegeneinander geflogen werden. Ein spezieller Pilot/Copilot-Modus erhöht den Realitätsgrad der Simulation ungemein. Nur auf sehr schnellen Rechnern spielbar, da 3D-Grafik recht langsam.	Microprose, ca. 120 Mark
Falcon 3.0		Nullmodem, Modem (9600 baud), Novell Netware Acht	Flugsimulation	Per Modem zwei, nur im Netzwerk bis zu acht Spieler möglich. Diese können miteinander oder gegeneinander spielen. Zusatzdiskette »MiG-29« enthält neue Missionen. Sehr komplexe Simulation, nicht für Einsteiger geeignet.	Spectrum Holobyte, ca. 140 Mark
Formula One Grand Prix		Nullmodem, Modem (2400 baud) Zwei	Rennspiel	Formel-Eins-Simulation; nicht einfach zu fahren. Zwei-Spieler-Modus ist auf der kostenlosen Update-Diskette enthalten, die man beim Hersteller erst noch nachbestellen muß.	Microprose, ca. 120 Mark
Populous II		Nullmodem, Modem (2400 baud), NetBIOS Zwei	Strategiespiel	Schlacht zweier Götter, die ganze Völker als Schachfiguren benutzen. Sehr gute, hochauflösende Grafik, komplexes Spielprinzip, zu Beginn aber nicht ganz verständlich.	Electronic Arts, ca. 100 Mark
Spaceward Ho!		Jedes Netz mit Filesharing Zwanzig	Strategiespiel	Witziges Weltraum-Eroberungsspiel mit Western-Ambiente. Läuft auf jedem Netzwerk, bei dem mehrere Computer auf eine Festplatte zugreifen. Separate DOS- und Windows-Version. Einfach zu bedienen, nicht sehr komplex, bis zu zwanzig Spieler – optimal für Großraum-Büros.	New World Computing, ca. 120 Mark
Spectre		Nullmodem, NetBIOS, Novell Netware Acht	Actionspiel	Flottes Actionspiel in 3D-Vektorgrafik. Drei Spielvarianten vom puren Abballern bis zum strategischen Angriff auf gegnerische Festung. Separates Original für jeden Spieler notwendig (Seriennummern). DOS- und Windows-Version in einer Schachtel.	Velocity, ca. 100 Mark pro Spieler

1:0 FÜRS NULLMODEM

Multiplayer-Spiele

Die preiswerteste Methode, mehrere Computer zu verbinden, ist das Nullmodem. Doch bis zur gelungenen Kabelverbindung sind einige Tücken zu meistern.

Multiplayer-Spiele müssen nicht unbedingt teuer sein. Netzwerke (hohe Hardwarekosten) und Modems (hohe Telefongebühren) machen aus einer lauschigen Runde »Empire Deluxe« schnell eine Zitterpartie nach dem Motto »Hoffentlich ruiniert mich die Telefonrechnung nicht...«. Zum Glück gibt es eine preiswerte Lösung, mit der Sie mehrere Rechner koppeln können. Per Nullmodem-Kabeln, die nur ein paar Mark kosten, lassen sich viele Multiplayer-Programme ausnutzen.

Slave 1 COM 2 — Master COM 1,2,3,4 — Slave 4 COM 2
Slave 2 COM 2 — Slave 3 COM 2

Nullmodems verbinden zwei bis maximal fünf Computer. Einer ist dabei immer der »Master-Rechner«, an den die anderen per Modem oder Nullmodem Kabel angeschlossen werden.

Die Geschichte

Ihr PC hat mindestens einen, meistens zwei, maximal vier, serielle Ports. Diese Schnittstellen sind Daten-Leitungen, an die verschiedene Geräte angeschlossen werden. Seriell bedeutet, daß die Daten in einzelne Bits aufgelöst werden, die nacheinander (seriell) übertragen werden. Im Gegensatz dazu gibt es auch parallele Ports, bei denen die Daten byteweise, also 8 Bits gleichzeitig (parallel) übertragen werden. Dazu zählt beispielsweise die Drucker-Schnittstelle.

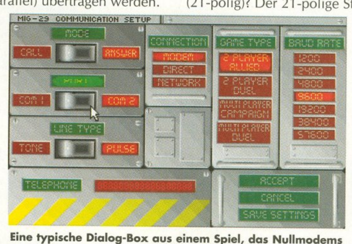
Die beiden häufigsten Geräte, die am seriellen Port angeschlossen werden, sind die Maus und das Modem. Eine Maus kennen Sie sicher, ein Modem ist das Verbindungsstück zwischen Computer und Telefonleitung. Damit können Sie einen anderen Computer anrufen (der natürlich auch ein Modem haben muß).

Um Modem-Programme auszuprobieren, haben sich findige Entwickler das Nullmodem ausgedacht. Es ist ein einfaches Kabel, das zwischen die beiden seriellen Ports von zwei Computern gesteckt wird. Sämtliche Modem-Programme lassen sich damit bequem ausprobieren. Dadurch sparen Sie sich die beiden teuren Modems und die Telefongebühren. Allerdings müssen die beiden Computer recht nahe beieinander, möglichst im selben Raum stehen.

Sehr schnell erfand man weitere sinnvolle Anwendungen für Nullmodem-Kabel. Zum Beispiel lassen sich damit kleine Laptops und große Desktop-PCs miteinander verbinden. Mit passender Software können Sie die Notizen, die sie auf der Reise mit Ihrem kleinen Laptop gemacht haben, in Ihren Arbeitsrechner übertragen. Eine weitere Anwendung sind natürlich die guten alten Computerspiele.

Die Theorie

Es klingt alles so einfach: Nullmodem-Kabel kaufen (oder selber löten), einstecken, Spiel spielen. Einen ersten Strich durch diese Rechnung machen Ihnen die seriellen Ports Ihres PCs. Haben Sie nur einen? Dann müssen Sie die Maus leider wieder abklemmen. Welchen Stecker hat der serielle Port? Einen mit 9 Stiften (9-polig) oder einen mit 21 Stiften (21-polig)? Der 21-polige Stecker ist zwar Verschwendung, wird aber immer noch benutzt. Daß der eine Stecker nicht zum anderen paßt, können Sie sich bildhaft vorstellen. Sie brauchen also ein Kabel, das auf beiden Seiten paßt.



Eine typische Dialog-Box aus einem Spiel, das Nullmodems unterstützt. Hier stellen Sie die COM-Ports und die Übertragungs-Geschwindigkeit ein.

Letztes Problem: Haben Sie überhaupt ein richtiges Nullmodem-Kabel? Ein reines »serielles Kabel« mit den passenden Steckern tut es nämlich nicht. Damit können Sie nur ein Modem anschließen. Sollen hingegen zwei Computer verbunden werden, müssen gegenüber einem normalen seriellen Kabel einige Leitungen vertauscht werden.

Entweder kaufen Sie ein echtes Nullmodem-Kabel (im Handel auch manchmal »serielles Laplink-Kabel« genannt) oder ein normales serielles Kabel mit einem zusätzlichen Nullmodem-Adapter.

Die Praxis

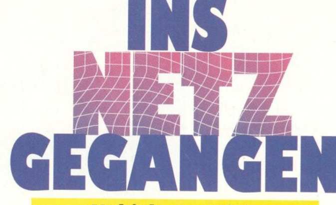
Wenn Sie die zwei PCs verbinden, sollten Sie sich notieren, an welchem seriellen Port (auch COM-Port genannt) das Kabel jeweils hängt. Bei manchem PC-Clone ist das gar nicht so einfach herauszufinden, da der Hersteller die vielen Stecker nicht beschriftet hat. Dann probieren Sie einfach im entsprechenden Menü des Programms verschiedene COM-Ports aus. Kaputtgehen kann nichts, im schlimmsten Fall hängt sich der Computer auf, wenn das Spiel statt mit dem anderen Computer mit der eigenen Maus zu kommunizieren versucht. Ein kleiner Reset (Alt-Ctrl-Del) bringt den PC wieder auf die Beine für einen neuen Versuch.

Bei vielen Programmen können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der der COM-Port bedient wird. Verschiedene Titel bieten nur Geschwindigkeiten wie 300, 1200 und 2400 Baud an. Diese funktionieren problemlos auf jedem PC. Auch 9600 Baud klappen noch gut, solange Ihr PC nicht zu langsam ist. Bei einigen Spielen kommt ein 286er oder sehr langsamer 386SX aber schon nicht mehr mit. Mehr als 9600 Baud, beispielsweise 19200, sind generell kritisch. Hier können die Komponenten des PCs, welche die Bits des seriellen Ports empfangen, unter Umständen einzelne Zeichen verschlucken; insbesondere bei sehr billigen Ports. Wohlgemerkt, dies gilt nicht so sehr für Telekommunikations-Programme, sondern nur für Computerspiele, die die meiste Rechenzeit für das Spiel aufwenden und nur wenig zur Abfrage der Ports erübrigen können. Unser Tip: Bleiben Sie bei 9600 Baud oder weniger, um unerklärliche Phänomene während des Spiels zu vermeiden.

Trio Infernale

Tückisch wird die Nullmodem-Geschichte, sobald mehr als zwei Einheiten ins Spiel kommen. Das betrifft nicht nur das Verbinden von drei oder gar vier PCs, sondern auch das Einbauen eines dritten oder vierten COM-Ports. IBM-kompatible Rechner bieten zwar theoretisch vier COM-Ports an, aber jeweils zwei müssen sich einen »Interrupt« teilen. Das führt zu folgendem Effekt: Hängt an COM-Port 1 eine Maus, ist COM-Port 3 für Modems und Multiplayer-Spiele lahmgelegt. Ähnlich ergeht es den Ports 2 und 4. Das liegt daran, daß Mäuse konstant diesen Interrupt benötigen. Hingegen ist es wesentlich einfacher, gleichzeitig COM-Port 1 und 3 für ein Multiplayer-Spiel zu benutzen. Wenn also eine Maus an COM-Port 1 hängt, sind nur noch die Ports 2 und 4 für Nullmodems (oder echte Modems) zulässig.

Das macht Ihnen bei manchen Multiplayer-Spielen einen Strich durch die Rechnung. Nehmen Sie als Beispiel Empire Deluxe, bei dem maximal vier Computer per Nullmodem verbunden werden können. Ein Rechner muß dabei der Master-Rechner sein, an den die drei anderen PCs angeschlossen werden. Damit ist die Benutzung einer Maus am Master-Rechner praktisch ausgeschlossen, da drei COM-Ports benötigt werden, eine Maus aber immer gleich zwei COM-Ports sperrt. Hier bleibt Ihnen dann nur noch die Steuerung per Tastatur. **(bs)**



Ins Netz gegangen

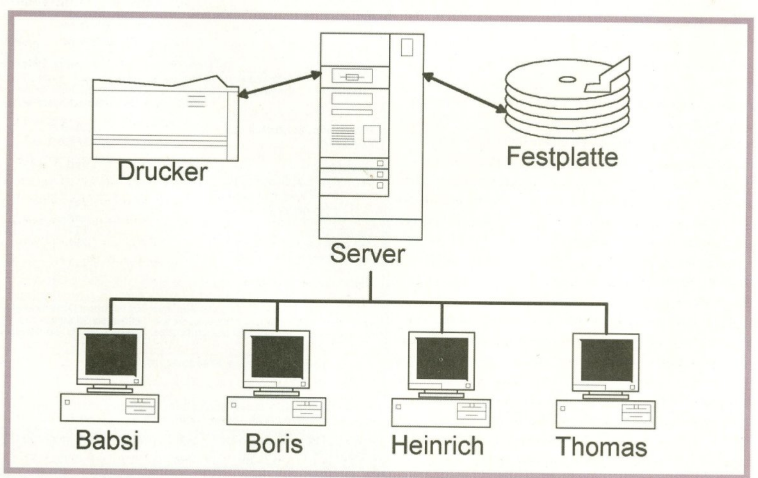
»Multiplayer-Spiele«

Mit Netzwerken verbindet man oft teure Spezial-Computer, komplizierte Software und technische Komplikationen. Inzwischen sind kleine Netzwerke jedoch preiswert und kinderleicht geworden, die faszinierende Spieleperspektiven eröffnen.

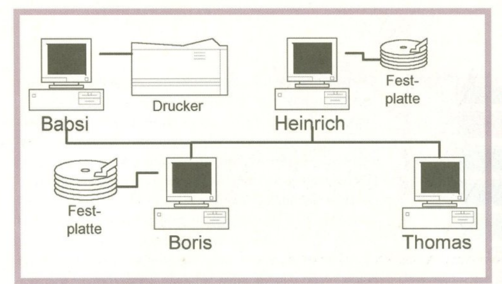
Beim Thema »Netzwerk« zucken viele Computer-Besitzer noch zusammen. Bis vor kurzem waren Netzwerke für Heimanwender viel zu teuer und viel zu kompliziert. Allein die Netzwerk-Karten für jeden PC kosteten vierstellige Summen, dazu mußte noch ein Server gekauft werden (nicht unter 20.000 Mark). Ein spezielles Betriebssystem sowie Dutzende von Netzwerk-Treibern machten in Firmen einen eigenen, hoch bezahlten Netzwerk-Experten notwendig, der sich nur um die Verwaltung dieses überdimensionalen Molochs kümmerte. Diese Lage hat sich in den letzten beiden Jahren rapide geändert. Wenn Sie drei oder vier PCs vernetzen wollen, kostet Sie das heutzutage nicht mal 1000 Mark. Ein Netzwerk, das sich ein Computer-Club oder ein Freundeskreis nur für Spiele anschafft, ist in bezahlbare Nähe gerückt.

Die Hardware

Damit Sie PCs miteinander verbinden können, müssen Sie erstmal etwas Hardware kaufen. Jeder PC in einem Netz benötigt eine Netzwerk-Karte. Diese Karte muß sich an den Netzwerk-Standard halten, den Sie in Ihrem Netz verwenden. Für preiswerte Systeme bedeutsam ist eigentlich nur das »Thin Ethernet«, manchmal auch »Cheapernet« genannt. Dabei handelt es sich um einen Standard, bei dem an einer bis zu 180 Meter langen Leitung bis zu 30 Rechner angeschlossen werden können. Das Kabel ist etwa so dick wie das Antennenkabel für Ihr Fernsehgerät. Die Leitung wird von mehreren T-Stücken unterbrochen, an denen jeweils ein PC (bzw. die Netzwerk-Karte) angeschlossen wird.
An den beiden Enden des Kabel befindet sich der »Terminator« (nein, nicht Arnold), ein Abschluß-Widerstand, ohne den das Netzwerk nicht funktioniert. Sie können sich vorstellen, daß ohne den Terminator am Ende die Daten aus dem Netz »auslaufen« – das entspricht zwar überhaupt nicht dem, was im Kabel passiert, wenn der Terminator fehlt, erklärt aber auch ein zweites Phänomen: Wenn die Verbindung irgendwo unterbrochen wird, ist ebenfalls das komplette Netz stillgelegt. Deswegen dürfen Sie Änderungen am Netz (neue Kabel verlegen, neue Rechner einbinden) nur



In einem klassischen Netzwerk gibt es einen Server, an dem alle anderen PCs angeschlossen sind



Bei einem Peer-to-Peer-Netzwerk sind alle Rechner gleichberechtigt. Jeder kann seine Verzeichnisse und Drucker für die anderen Computer erreichbar machen

vornehmen, wenn niemand das Netzwerk benutzt. In Firmen wird beispielsweise nur nachts oder an Wochenenden das Netzwerk modifiziert.

Das Kabel selbst, ein »Thin-Ethernet-Coaxial«-Kabel, erhalten Sie bei praktisch jedem PC-Fachgeschäft als Meterware. Dann brauchen Sie noch für jede Station im Netz ein T-Stück und zwei BNC-Stecker, sowie zwei Terminator-Stecker für das Gesamtnetz. Wenn Sie nicht das richtige Werkzeug haben, sollten Sie aber lieber gleich abgemessene, vorkonfektionierte Kabel kaufen; viele Fachgeschäfte schneiden Ihnen die Kabelstücke auch auf Wunschlänge zusammen. Das Kabel selbst ist recht preiswert; je nach Händler kostet Sie der Spaß nur ein paar Mark pro Meter.

Jetzt brauchen Sie noch eine Netzwerk-Karte in jedem PC, der angeschlossen werden soll. Hier hat der Preisverfall durch Clones aus Fernost richtig zugeschlagen. Zu Redaktionsschluß gab es mehrere Händler, die 16-Bit-Netzwerkkarten um die 100 Mark anboten. Wenn Sie eine Netzwerkkarte kaufen, verlangen Sie am besten eine Karte die kompatibel zu »NE 1000« oder »NE 2000« ist. Das eine ist ein 8-Bit-, das andere ein 16-Bit-Standard der Firma Novell. Solche Karten werden von praktisch jeder Netzwerk-Software direkt unterstützt.

Die 8-Bit-Variante ist preiswerter, aber deutlich langsamer; wenn Sie wirklich nur Spiele mit dem Netz betreiben, sind die 8-Bitter völlig ausreichend. Für andere Karten (als NE 1000/2000) brauchen Sie oft eigene Treiber, die aber meistens der Karte beiliegen. Theoretisch sollte jede Netzwerkkarte, die kompatibel zu »Thin Ethernet« ist, auch mit jeder anderen solchen Karte von weiteren Herstellern laufen. Wenn Sie jedoch ganz sicher sein wollen, kaufen Sie alle Karten für Ihr Netz beim gleichen Hersteller.

So aktiviert man NetBIOS

Bei keinem der beiden vorgestellten Netzwerk-Systeme, Netware Lite und Windows für Workgroups, wird das NetBIOS-Protokoll automatisch installiert. Allerdings kommen die meisten Netzwerk-Spiele nicht ohne den NetBIOS-Treiber aus. So bekommen Sie bei den beiden System das begehrte Protokoll zum Laufen:

Windows für Workgroups

Wenn Sie Windows für Workgroups installiert haben, können Sie das Netzwerk direkt nach dem Booten auch von DOS aus starten, ohne Windows aufzurufen. Tippen Sie dazu einfach NET START WORKSTATION ein. Wenn Sie hingegen ein NetBIOS-Spiel (beispielsweise Empire Deluxe) spielen wollen, muß der Befehl
NET START NETBIOS lauten. Programme, die auf ein IPX/SPX-Protokoll bestehen, laufen unter Windows für Workgroups nicht.

Netware Lite

Auch bei Netware Lite ist der NetBIOS-Support normalerweise nicht aktiv. Bevor Sie ein Spiel mit NetBIOS starten, tippen Sie einfach das Kommando NETBIOS in DOS ein. Das war's schon, der Spielspaß kann beginnen.

Die Installation

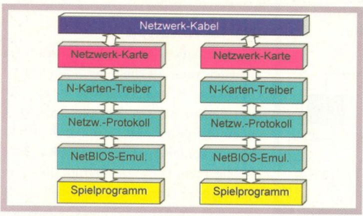
Die Installation der Netzwerkkarten ist nicht schwerer als die einer Sound- oder Grafikkarte: PC auf, Karte rein, PC zu. Vor dem Einbau müssen Sie allerdings sehr genau überprüfen, ob die Karte nicht mit anderen kollidiert. Jeder Netzwerkadapter benötigt nämlich einen Interrupt und eine Basisadresse. Wenn Sie schon eine Soundkarte und ein CD-ROM im PC eingebaut haben, sind vielleicht just diese Adressen schon belegt. Auch die Besitzer von SCSI-Festplatten können auf Probleme stoßen.

Als Faustregel kann gelten: Benutzen Sie auf der Netzwerkkarte den höchstmöglichen Interrupt (meistens 10, 11 oder 12) und die Basis-Adresse $300. Wenn Sie einen SCSI-Adapter oder ein CD-ROM besitzen, ist $300 wahrscheinlich schon belegt; versuchen Sie dann Ihr Glück mit $310 oder $320. Auf $330 liegen übrigens die MIDI-Karten nach dem MPU-Standard; wenn Sie also eine Roland- oder General-Midi-kompatible Soundkarte besitzen, ist diese Adresse ebenfalls für Sie tabu. Da jeder PC anders aufgebaut ist, kommen Sie nicht drum herum, selber genau auszuknobeln, wo noch Platz für Ihre Netz-werk-Karte ist. Das bedeutet leider auch, daß Sie sich durch die oft nur englischen Netzwerkadapter-Handbücher durchbeißen müssen.

Solange Sie keine Netzwerk-Software laden oder Netzwerk-Kabel anschließen, verhält sich die Karte im übrigen absolut still und stört den PC nicht. Sie können also ruhig eine Karte in Ihren PC einbauen, normal weiterarbeiten und ihn nur am Wochenende zu einem Freund mitnehmen, mit dem Sie sich dann für ein paar heiße Spiele vernetzen. Das macht kleine Netzwerke gerade für Computer- oder Spiele-Clubs höchst interessant. Sie können auch mehrere PCs in Ihrem Haus vernetzen, doch bedenken Sie die maximale Kabellänge: Nach zirka 180 Metern ist Schluß.

Die Software

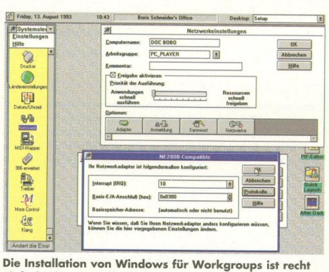
Die Netzwerkkarten alleine tun noch nichts; damit Sie das Netz auch nutzen können, brauchen Sie die passende Software. Vor wenigen Jahren noch benötigten Sie einen speziellen Netz-Computer, den »Server«, auf dem ein eigenes Betriebssystem lief. Für die angeschlossenen Rechner, die »Clients«, gab es kleine Programme, die MS-DOS so modi-



So funktioniert die Kommunikation zwischen zwei Netzwerkspielen: Beide sprechen den NetBIOS-Emulator an, der diese NetBIOS-Aufrufe in ein Protokoll übersetzt, welches die Netzwerkkarte versteht. Ein spezieller Treiber für die Karte ist notwendig, da diese mit völlig verschiedenen Interrupts konfiguriert sein kann. Erst dann können die Daten über das Kabel zum zweiten PC übertragen werden, in dem die ganze Übersetzungs-Aktion dann rückwärts erfolgt

fizieren, daß der Server wie eine weitere Festplatte aussieht, auf die aber alle Benutzer gleichzeitig zugreifen können. Das bekannteste System ist Netware von Novell. Für kleine Anwendungen wie Computerspiele wäre es aber viel zu teuer, sich extra einen teuren Server anzuschaffen.

Die neuen, kleinen Netzwerke nennen sich »Peer-to-Peer-Netze« und kommen ohne Server aus, weil jeder Computer im Netz gleichzeitig Server und Client ist. Das funktioniert so: Sie stellen auf Ihrem PC Ihre Festplatte zur Verfügung, können dabei aber trotzdem so weiterarbeiten wie bisher. Wenn jetzt ein Kollege etwas von Ihrer Festplatte will, meldet er sich bei Ihrem Rechner an. Wenn Sie beide nur eine Festplatte (C:) haben, sieht er danach auch eine neue Platte D:, die in Wirklichkeit Ihre Festplatte ist. Während sie weiterarbeiten, greift der Kollege auf Ihre Daten zu. Sie merken lediglich, daß Ihr Computer kurzzeitig etwas langsamer wird, wenn der Kollege etwas mit Ihrer Festplatte macht.



Die Installation von Windows für Workgroups ist recht einfach, denn verständliche Menüs nehmen Ihnen die Arbeit an CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT ab

Für große Firmen sind solche Netze natürlich indiskutabel: Zu leicht können geheime Informationen von anderen Mitarbeitern gelesen werden, zu schnell gehen Daten durch Fehlbedienung verloren. Deswegen sind die reinen Server-Lösungen nicht wegzudenken. Für den Heimanwender sind diese Peer-to-Peer-Programme jedoch ideal, denn sie sind unverschämt preiswert. Das bekannteste Produkt dieser Gruppe, die »Netware Lite« von Novell, gibt es bei vielen Händlern für unter hundert Mark pro Arbeitsstation. Mit Netware Lite können Sie nicht nur Festplatten, sondern auch Drucker allgemein zugänglich machen oder von weiteren PCs im Netz aus ansprechen.

Für viele Netzwerkanwendungen, beispielsweise Spiele, wird aber noch etwas anderes verlangt. Die PCs müssen auch ohne Austausch von Festplatten-Daten miteinander »reden« können. Dazu braucht man ein Netzwerk-Protokoll. Mit so einem Protokoll kann beispielsweise bei einem Schachspiel von Rechner A die Nachricht »Bauer von E2 nach E4« an Rechner B geschickt werden. Das verbreitetste Protokoll auf PCs ist das »IPX/SPX«-Protokoll von Novell. Älter, einfacher und deswegen bei Spiele-Programmierern beliebter ist das »NetBIOS«-Protokoll. Beide Protokolle sind sehr unterschiedlich, aber auf modernen Netzwerk-Systemen trotzdem problemlos gleichzeitig einzusetzen. Wenn Sie die Netzwerk-Software installiert haben genügt meistens das Eintippen des Befehls NETBIOS.EXE um eine NetBIOS-Emulation zu starten. Damit laufen dann automatisch alle NetBIOS-Spiele. Beachten Sie hierzu auch den Kasten »So aktiviert man NetBIOS«.

Wenn Sie viel mit Windows arbeiten, kann »Windows für Workgroups« eine praktische Alternative zu Netware Lite sein. Windows für Workgroups ist sehr einfach zu installieren und läuft auch unter DOS. Der Nachteil: Windows für Workgroups ist teurer als Netware Lite (rund 300 Mark pro Arbeitsstation). Allerdings ist bei einigen Computern von Escom oder Vobis dieses Windows automatisch dabei, so daß Sie nur noch Netzwerkkarten und Kabel kaufen müssen, um mit dem Vernetzen loszulegen.

Wichtig: Egal ob Netware Lite oder Windows für Workgroups, sie brauchen in jedem Fall für sämtliche Computer im Netz ein eigenes Original. Nicht nur daß das Benutzen von Raubkopien auf den weiteren Rechnern strafbar ist, bei Netware Lite funktioniert das System auch gar nicht, wenn Sie auf zwei Rechnern die selben Disketten installieren, da jeder Computer ein Netware Lite mit eigener Seriennummer benötigt.

(bs)

DAS KOSTET DER SPASS

Um vier PCs zu vernetzen, müssen Sie heute nicht mehr Ihr Haus verpfänden oder Ihren Ferrari in Zahlung geben. Basierend auf Preisen, zu denen wir Anfang August 1993 die entsprechende Hardware kaufen konnten, kommen wir zur folgenden Rechnung:

4 Netzwerkkarten (NE 2000 kompatibel) je ca. 110 Mark
440 Mark

4 x das Softwarepaket »Netware Lite« je ca. 100 Mark
400 Mark

3 x 5 Meter Thin Ethernetkabel, zwei Terminatoren
60 Mark

Gesamt: ca. 900 Mark

Wer nach Sonderangeboten Ausschau hält, kann sogar noch ein paar Mark sparen und für knapp 800 Mark ans Spiel zu viert gehen. Unsere Preis-Angaben sind ohne Gewähr und beruhen auf Nachfragen bei diversen Münchner Händlern.



Test: 3 neue Dinosaurier-Lernprogramme im Vergleich

DINO DATENBANK

Im Kielwasser von »Jurassic Park« sind gleich zwei CD-ROMs rund um die Dinosaurier erschienen. Microsofts »Dinosaurs« mißt sich mit »Dino« von Sybex. Der Dritte im Bunde – »Abenteuer Dinosaurier« – packt seine Stars auf Disketten.

Die grassierende Dinosaurier-Hysterie hat auch die ehrwürdige Software-Industrie ganz fest in ihrem Würgegriff. Nachdem wir in der letzten Ausgabe das elektronische Saurier-Malbuch »Jurassic Art« vorstellten, landeten in diesem Monat gleich zwei CD-ROMs mit Dino-Datenbanken auf unseren Schreibtischen.

Der deutsche Lokalmatador Sybex tritt mit seinem »Dino« gegen die »Dinosaurs« von Software-Dinosaurier Microsoft an. Dritter im Bunde ist ein »Multimedia-Programm ohne CD«: »Abenteuer Dinosaurier« von Heureka/Klett wird auf Disketten ausgeliefert. Unsere Saurier-Spezialisten haben die drei Programme miteinander verglichen.

»Microsoft Dinosaurs« ist in sechs abwechslungsreiche Bereiche unterteilt

Microsoft Dinosaurs

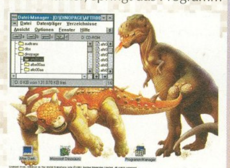
Den prominentesten Namen hat natürlich das Dino-Programm von Microsoft. Die Windows-Erfinder bewiesen bereits mit CD-ROM-Titeln wie »Cinemania« Kompetenz für pfiffige Heimanwendungen. Dinosaurs wird auch höchsten Erwartungen gerecht; die elektronische Enzyklopädie fesselt auf den ersten Blick. Schon die Eröffnungsgrafik des Hauptmenüs deutet an, daß sich die Grafiker schwer ins Zeug gelegt haben, um die Dinos hochauflösend in Szene zu setzen.

Gleich nach dem Programmstart sorgen imposante Saurier-Sounds für die richtige Atmosphäre. Das bemerkenswert lebensechte Hintergrundgrollen kann man im Options-Menü ausschalten. Hier lassen sich auch zwei verschiedene Dinosaurier-Bildschirmschoner einschalten und einzelne Bilder als Hintergrundgrafik für den Windows-Desktop zweckentfremden.

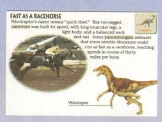
Vom Hauptmenü aus verzweigt das Programm in mehrere Abschnitte.Sie können in der Datenbank blättern, sich über einen Evolutions-Stammbaum an bestimmte Saurier vorklicken, die Geschichte der einzelnen Erdzeitalter studieren, eine »Guided Tour« besuchen (14 Themenbereiche werden ausführlich erläutert) oder sich eines von fünf Videos ansehen.

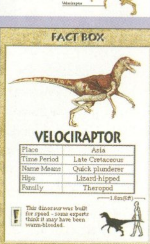
Die einzelnen Bildschirmseiten laden geradezu zum Blättern ein. Leckere Grafiken dominieren und stauchen die Textmenge etwas zusammen.

In den Erklärungen sind einige Fremdwörter mit einem farbigen Hintergrund markiert; per Doppelklick erscheint in einem kleinen Textfenster die Erklärung des Wortes. Bei den durchgehend schönen Bildern weisen rote Pfeile auf besondere Details hin. Klickt man auf einen solchen Marker, springt das Programm

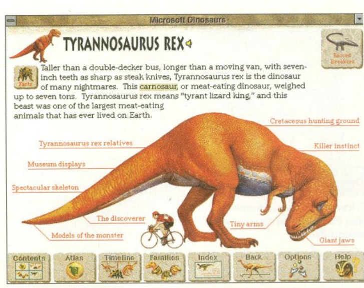


Jurassic Windows: Wählen Sie ein Motiv aus der Bildergalerie von »Microsoft Dinosaurs« als neues Hintergrundbild für Ihren Windows-Desktop!





Microsoft hat immer einen guten Vergleich auf Lager und bietet zu jedem Dino zusätzliche Kompaktinfos per »Fact Card«



Zur stilvollen Grafik ertönt ein wenig Dino-Grollen aus den Lautsprechern (»Microsoft Dinosaurs«)

zu einer Bildschirmseite, auf der es nähere Informationen zu diesem Thema gibt. Am rechten oberen Bildrand macht das Programm einen weiteren Verzweigungsvorschlag zu einem inhaltlich verwandten Kapitel. Damit man sich beim Querstöbern nicht verzettelt, geht es per Menüpunkt »Back« um jeweils eine Bildschirmseite wieder zurück.

Dieses clevere Prinzip lädt zum munteren Blättern ein; sucht man gezielt Informationen zu einem bestimmten Thema, gibt man das Suchwort im Index-Menü ein. Bei den spartanischen Suchfunktionen handelt sich das Programm einen Tadel ein. Es hält nicht in den kompletten Texten nach dem Suchbegriff Ausschau, sondern nur in den Kapitelüberschriften. Zu jedem Saurier können Sie auch eine »Fact Card« einblenden lassen, die ähnlich wie eine Quartett-Karte die wichtigsten »technischen Daten« zusammenfaßt. Diese Zusammenfassungen lassen sich natürlich auch ausdrucken.



Microsoft widmet sich ausführlich der Fossilienkunde und stellt historische sowie moderne »Dinosaurier-Jäger« vor

Wer etwas ratlos angesichts der Informationsfülle dieses CD-ROMS ist, schließt sich einfach einer Guided Tour an. Von viel englischer Sprachausgabe begleitet, leitet Sie ein elektronischer Dinoexperte durch verschiedene Themen wie »Die gefährlichsten Dinosaurier«, oder »Dino-Kuriosa«. Nur zum Angucken sind die fünf Videoanimationen, welche dank sorgfältiger Vertonung für ein wenig Filmatmosphäre sorgen. Die Informationsfülle von Microsoft Dinosaurs ist ebenso beeindruckend wie die grafische Güte.

Neben sehr umfassenden, interessanten Texten rund um die Dinos erklärt das Programm auch artverwandte Themen wie Fossilienausgrabungen, die Entwicklung der Erdzeitalter oder stellt berühmte Dinosaurier-Forscher vor. Viele anschauliche Erklärungen und Größenvergleiche machen das Programm für Jugendliche ebenso interessant wie für Erwachsene. Kleiner Ausstattungs-Bonus: Ein paar selbstklebende Dino-Abziehbilder liegen der Packung bei. Solide Englisch-Kenntnisse sind allerdings ein Muß, um in Microsofts Dinowelt schnuppern zu können. Eine deutsche Version ist vorerst nicht geplant; eigentlich ein Jammer bei einem so hochkarätigen Programm.

IM VERGLEICH



Bei Microsoft haben die Datensätze die mit Abstand schönste Grafik. Die englischen Texte sind etwas knapp ausgefallen, dafür gibt es jede Menge Querverweise

Bei Dino dominiert ein starrer Bildschirmaufbau. Die Qualität der Grafiken schwankt zwischen »nett« und »langweilig«

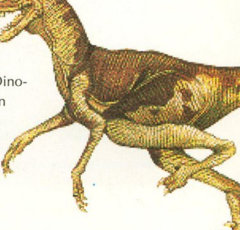
Für ein Disketten-Programm bietet »Abenteuer Dinosaurier« erstaunlich viele Grafiken und Infos, kann aber in punkto Komplexität den CD-Rivalen nicht ganz das Wasser reichen

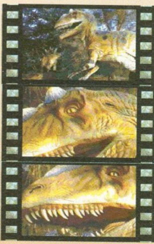
Solche putzigen Bilder sind bei »Dino« von Sybex etwas dünn gesät

Sybex Dino

Sprachprobleme kennt »Dino« nicht: Das CD-ROM von Sybex ist eine Entwicklung Made in Germany, deren Texte vom Team der Medienwerkstatt Dortmund stammen. Die Ausstattung des Programms ist aber weitaus schlichter als bei Microsofts Multimedia-Leckerbissen. Eine Datenbank bietet Text- und Bildinformationen zu 40 Dinosauriern an. Die erfreulich ausführlichen Texte sind in einem recht kleinen Fenster untergebracht; während des Lesens muß der Ausschnitt gescrollt werden.

Welches Bild rechts vom Text angezeigt wird, hängt davon ab, welches Icon Sie am unteren Bildrand anwählen. Vom entsprechenden Dinosaurier sieht man wahlweise ein freigestelltes Bild, das Tierchen inmitten einer Landschaft, das Skelett, einen Größenvergleich oder bekommt auf einer





Schön anzusehen, aber sehr kurz: Die Filmanimationen in »Abenteuer Dinosaurier«

Weltkarte gezeigt, an welchen Fundorten Knochen dieses Typus ausgebuddelt wurden. Das CD-ROM dient einzig und allein als bequemer Datenparkplatz für etwa 30 MByte Bilddateien; mit Multimedia hat das halbherzige Programm nicht viel zu tun. Sound sowie Sprache fallen völlig flach, Querverweise sind dünn gesät und an Goodies, wie Sie Microsoft stapelweise bietet, hat Sybex nicht gedacht. Dino ist eine zweckmäßige Dino-Datenbank mit Schwächen bei Abwechslung und Tiefgang. Die Defizite bei Grafik und Sound tragen dazu bei, daß man schon nach ein, zwei Sessions von dem Programm etwas gelangweilt wird – Typ »Trockenes Referenzwerk für Oberstudienräte«.

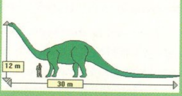


Durch das Anklicken des Globus-Symbols bekommen Sie die Fundstätten des gewählten Sauriers gezeigt (»Dino«)

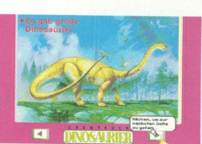
ANSCHAULICH



Größenvergleiche sind bei »Microsoft Dinosaurs« besonders gelungen. Sowohl den kleinsten als auch den größten Sauriern sind spezielle Kapitel gewidmet.



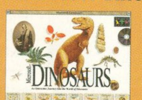
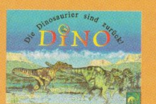
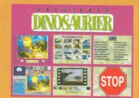
Für jeden der 40 Saurier in »Dino« hat Sybex eine solche Vergleichsgrafik auf Lager: zweckmäßig, aber nicht Schönheitspreis-verdächtig



»Abenteuer Dinosaurier« bietet eine Art Bilderbuch, bei dem die Texte auch auf Deutsch vorgelesen werden

Abenteuer Dinosaurier

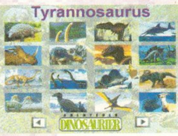
Die amerikanische Firma Knowledge Adventure behauptet keck von ihren Produkten, es seien Multimedia-Programme, die ohne CD-ROM auskommen. Auf 8 MByte Festplattenplatz bringt der Hersteller tatsächlich mehr Grafik- und Sound-Gimmicks unter als Sybex' dröges Dino-CD-ROM. Als erstes Knowledge-Programm wurde »Dinosaur Adventure« von Heureka/Klett gründlich übersetzt. Bei der »Abenteuer Dinosaurier« betitelten deutschen Version wurde neben den Bildschirmtexten auch die Sprachausgabe übertragen. Während die Konkurrenzprodukte einen Datenbank-Charme haben, tendiert Abenteuer Dinosaurier eher in die Richtung »elektronisches Bilderbuch«. Schöne Bilder, unterstützt von deutscher Sprachausgabe, informieren kindgerecht über Evolution und Saurier-Spezifisches. Bemerkenswert, daß in knapp 8 MByte Festplattenplatz auch sechs kurze Animations-Sequenzen untergebracht wurden, bei denen die Dinos über den Bildschirm stapfen. Eine CD-ROM-Umsetzung, bei der alle (!) Texte gesprochen werden, ist in Vorbereitung.

	MICROSOFT DINOSAURS	DINO	ABENTEUER DINOSAURIER
			
Hersteller:	Microsoft	Sybex	Knowledge/Heureka/Klett
Ca.-Preis	150 Mark	100 Mark	120 Mark
Benötigt:	386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA, Maus und Windows 3.1.	386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA, Maus und Windows 3.1.	386er mit 640 KByte RAM und VGA.
Festplattenpatz (ca.):	3 MByte	0 MByte	8 MByte
Sprache:	Englisch	Deutsch	Deutsch
Bedienung:	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Grafik:	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Sound:	Gut	Nicht vorhanden	Gut
Animationen:	Gut	Nicht vorhanden	Befriedigend
Suchfunktion:	Befriedigend	Gut	Gut
Querverweise:	Sehr gut	Mangelhaft	Befriedigend
Ausdruck-Option?	Ja	Ja	Ja
Lern-Nährwert:	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Fun-Faktor:	Sehr gut	Ausreichend	Gut
Für Kinder geeignet?	Nein (Englisch!)	Kaum (langweilig!)	Ja
PC Player-Fazit:	Hochgradig edle präsentierte Dino-Enzyklopädie	Bieder, zweckmäßig, Gähn!	Flottes Dino-Bilderbuch für Kids
Gesamteindruck:	SEHR GUT	AUSREICHEND	GUT

DIE KAUF-EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Privat-Favorit der PC Player-Redakteure ist eindeutig Microsoft Dinosaur: Intelligente Bedienung, faszinierende Themen, beeindruckende Komplexität und glänzende technische Aufbereitung – weiter so, Bill!
Zweiter Sieger wurde Abenteuer Dinosaurier, das für weniger üppige Hardware am besten geeignet ist; das Programm benötigt weder CD-ROM noch Windows. Von allen Testvertretern ist es außerdem am kinderfreundlichsten.
Als Schlußlicht humpelt der Sybexsaurus über die Ziellinie. Das Programm ist keine Katastrophe, wirkt aber im Vergleich zu den beiden Konkurrenten einfallslos und trocken.

Das eigentliche Kernprogramm ist eine Datenbank, die vom Aufbau her etwas an Sybex Dino erinnert. Links unten ist ein etwas enges Textfenster untergebracht, in das meistens nur ein Ausschnitt paßt – es darf gescrollt werden. Begriffe, zu denen es eigene Bildschirmseiten gibt, werden halbfett dargestellt und laden zum Doppelklicken ein.
Die rechte Bildschirmhälfte ist für die Grafik reserviert. Fährt man mit dem Mauszeiger über das Bild, erscheinen bei einigen Details Textblasen, die Informationen zum entsprechenden Bildelement enthalten. Ein Mausklick genügt und schon springt das Programm zu einem Bildschirm, der weitere Informationen zu diesem Thema enthält. Extrem gründlich ist die Suchfunktion: Sie klappert wirklich alle Texte ab und listet sämtliche Kapitel auf, in denen ein Begriff vorkommt.

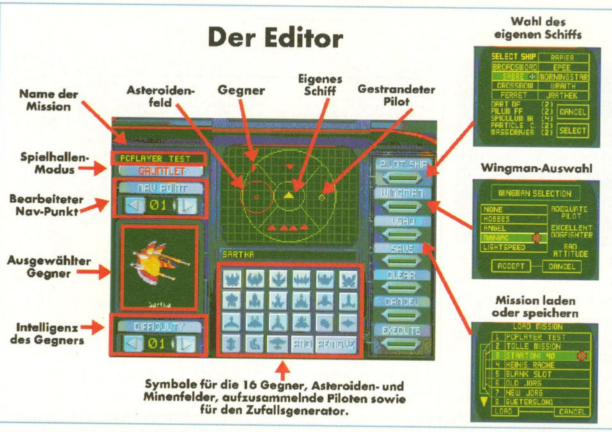


Für junge Dino-Fans ist dieses Zuordnungsspiel gedacht (»Abenteuer Dinosaurier«)

Als nette Zugaben speziell für Kinder werden ein paar simple Lernspiele kredenzt. Der Name eines Dinosauriers wird gesprochen; der Spieler muß das dazu passende Bildchen anklicken. Durch diese Lektionen gestärkt kann man bald die einzelnen Saurier auseinanderhalten und bekommt zudem die korrekte Aussprache vorgemurmelt.

Auf dem Siegertreppchen

Abenteuer Dinosaurier ist nicht nur die beste Wahl für alle CD-ROM-losen Besitzer beste Wahl, sondern von allen drei Programmen auch am besten für Kinder und Jugendliche geeignet. Das liegt zum einen an der sorgfältigen deutschen Übersetzung, zum anderen an der sehr schönen Aufmachung. Während Sybex' Dino die zweifelhafte Ehre gebührt, das trockenste Programm im Testfeld zu sein, steckt Abenteuer Dinosaurier voller hübscher Grafik- und Sound-Kniffe. Allerdings bietet dieser Disketten-Vertreter von Heureka/Klett bei weitem nicht so viel Tiefgang und Komplexität wie unser Testsieger: Wer ein CD-ROM besitzt und vor den englischen Texten nicht zurückschreckt, wird mit Microsoft Dinosaurs eindeutig am besten bedient. Egal, ob Grafik oder Sound, Bedienung oder Komplexität – wer von diesem High-End-Programm nicht fasziniert ist, dem ist nicht zu helfen. Ein Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung, die nicht nur Dinosaurier-Fans fesseln wird. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Absolute Wing-Commander-Freaks werden zunächst aus dem Häuschen sein; den Editor haben viele Stammspieler schon lange vermißt. Action-Fans freuen sich zudem über den »Gauntlet«-Modus samt High-Score-Liste – quasi eine Art »Wing Commander light«.
Diverse andere Schludrigkeiten legen aber den Verdacht nahe, daß die Absahn-Experten von Origin (Hallo, »Silver Seed«!) ihren Kunden schnell mal ein paar Dollar für die Portokasse aus der Nase ziehen wollten. Absolut unverzeihlich: Keine einzige neue Mission wurde spendiert – da hätte man doch schnell ein paar Beispielaufträge mit dem Editor designen und auf die Diskette packen können. Die Academy sollten Sie sich nur zulegen, wenn ein Wing-Commander-Editor schon immer Inhalt Ihrer kühnsten Wunschträume war. Die 3D-Action ist unverwüstlich gut, aber ohne spielerisches Drumherum und fertige Missionen wirkt dieses Produkt übertrieben spartanisch.

WING COMMANDER ACADEMY

Auch tapfere Sternenkrieger brauchen Training. Im Simulator der TCSN Akademie lernen Sie die Tücken der Kilrathi kennen.

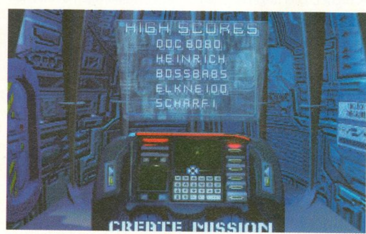
Schon seit knapp vier Jahren tobt auf dem PC der Krieg zwischen den Menschen und den Katzen-ähnlichen Kilrathi. Hunderte von terranischen Piloten mußten ihr Leben lassen, weil sie unvorbereitet und hitzköpfig in eine Raumschlacht zogen und der Tücke der Kilrathi nicht gewachsen waren. Damit die neue Piloten-Generation eine bessere Überlebenschance bekommt, läßt die TCSN (Terran Confederation Space Navy) einen speziellen Simulator entwickeln. Dieser wird in der Akademie installiert, welche die jungen Piloten ausbildet. Hier können die Frischlinge ihr Glück an simulierten Einsätzen aller Art ausprobieren.

Mit »Wing Commander Academy« will uns Origin über die lange Wartezeit bis zum offiziellen »Wing Commander III« (frühestens Weihnachten '94) hinwegtrösten. Die bewährte Technologie aus Wing Commander II wurde in ein neues Kleid gepackt und mit einem Editor versehen, der es Ihnen erlaubt, eigene Missionen zusammenzustellen. Der PC simuliert also quasi den Simulator. Dementsprechend sehen Sie auf dem Bildschirm auch die Menü-Struktur und das Innere des fiktiven TSCN-Ausbildungsgeräts.

Wing Commander Academy wird über eine einzige Konsole bedient, von der aus Sie alle Funktionen des Editors steuern. Wenn Sie keine eigene Mission zusammenstellen wollen, genügt es, einfach den Knopf mit der Aufschrift »Gauntlet« zu drücken. Dann werden Sie automatisch in eine Art Spielhallen-Version von Wing Commander versetzt. Level um Level kommen immer mehr gegnerische Raumschiffe auf Sie zu. Wenn Sie alle Gegner einer Angriffswelle vernichtet



Die altbekannte 3D-Grafik von Wing Commander wurde für die Academy nochmal recycled



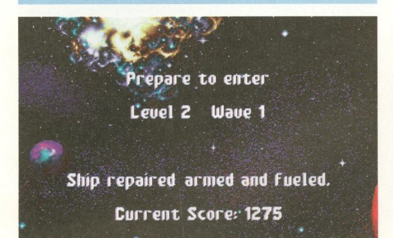
Im Simulator-Raum zeigt die Highscore-Liste, welche Trainees bisher am besten abgeschnitten haben.



IM WETTBEWERB

Trotz eingebautem Editor kann die Wing Commander Academy nicht an den Vorgänger aufschließen. Bei der direkten Konkurrenz von Wing Commander II und X-Wing gibt es packendere Missionen und eine verbindende Hintergrund-Story. Das unerträgliche Niveau eines Mantis wird dadurch aber noch lange nicht erreicht...

Comanche	86
Wing Commander II	86
X-Wing	77
WING COMMANDER ACADEMY	**68**
Mantis	26



Im »Gauntlet«-Modus müssen Sie gegen immer neue Wellen von Kilrathi antreten und kriegen dafür Punkte wie in der Spielhalle

haben, erhalten Sie neue Schutzschild-Energie und neue Power für die Bordwaffen. Sollten hingegen die Gegner Ihren Schutzschild knacken und damit Ihr Schiff in glühende Asche verwandeln, heißt es »Game Over«. Spielhallengerecht erscheint dann eine Punktzahl auf dem Bildschirm; die besten fünf Piloten dürfen sich auch in eine High-Score-Liste eintragen, die dann allen Simulator-Nutzern beim Betreten entgegenstrahlt.

Der eigentliche Editor erlaubt Missionen nach folgendem Schema: Ihr Raumschiff muß zwischen einem und vier »Nav-Punkten« anfliegen. Der Sprung von Punkt zu Punkt erfolgt per Autopiloten. An jedem Nav-Punkt können Sie bis zu acht Gegner plazieren. Sie haben dabei die Wahl aus 16 Schiffen: acht gehören den Kilrathi, acht weitere eigentlich der TCSN. Diese freundlichen Schiffe sind aber von den Kilrathi gekidnappt worden und können deswegen genauso gegen Sie eingesetzt werden. Für jeden Gegner müssen Sie einzeln die Intelligenz festlegen. Ein Gegner mit Intelligenz 1 ist Kanonenfutter, einer mit der höchsten Stufe 4 hingegen ein schwer zu schlagender Brocken. Außerdem dürfen Sie entweder ein Asteroiden- oder ein Minenfeld am Nav-Punkt plazieren.

Aussenansicht in einem Asteroidenfeld

Kollisionen mit den Objekten müssen vermieden werden; gleichzeitig sind diese Felder ein tolles Versteck für gegnerische Raumschiffe. Damit Ihre Missionen sich nicht nur auf das reine Vernichten von Gegnern beschränken, können Sie auch gestrandete freundliche Piloten oder »Datapods« plazieren, die Sie im Laufe der Mission per Traktorstrahl einsammeln müssen. Um eine rein defensive Mission zu üben, bauen Sie einfach eine eigene Raumstation in die Mission



Diese Raumstation sollen Sie vor Angriffen der Kilrathi verteidigen

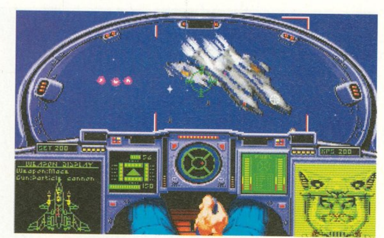
ein, die es dann gegen Kilrathi-Angriffe zu verteidigen gilt. Wenn Sie sich hingegen überraschen lassen wollen, klicken Sie den »Randomizer«-Knopf an. Dann wird jedesmal, wenn Sie diese Mission starten, per Zufallsgenerator festgelegt, auf welche Hindernisse Sie hier stoßen.

Nachdem die einzelnen Gegner und Ziele einer Mission festgelegt wurden, sollten Sie das Schiff auswählen, das Sie steuern wollen. Neben den acht verschiedenen Schiffen der TCSN können Sie auch einen kilrathischen Jäger verwenden, so daß Ihnen insgesamt neun Schiffstypen zur Wahl stehen. Für schwierigere Missionen ist ein Partner, der »Wingman«, nicht schlecht, der ihnen mit seinem eigenen Schiff den Rücken freihält. Vier solcher simulierten Wingmen, jeder mit eigenen Eigenschaften, stehen Ihnen zur Auswahl bereit. Die fertiggestellte Mission sollten Sie dann erst einmal speichern. Im entsprechenden Menü stehen 24 Plätze für diesen Zweck bereit. Jeder Mission kann ein 16 Buchstaben langer Name gegeben werden.

Wenn Sie Missionen mit einem anderen »Wing Commander Academy«-Besitzer austauschen wollen, müssen Sie das gute alte DOS bemühen. Eine Import- und Export-Funktion gibt es nicht; anhand der Missions-Nummer sucht man die entsprechende Datei auf der Festplatte, kopiert sie von Hand auf Diskette und kann sie dann weitergeben. Wenn Sie eine Mission von jemand



Einen gestrandeten Piloten können Sie nur per Traktor-Strahl einfangen, den einige Raumschiffe im Heck mit sich führen



Wenn sich jemand über Funk bei Ihnen meldet, sehen sie sein Gesicht auf dem rechten Videoschirm

anderem bekommen, müssen Sie hingegen beim Kopieren aufpassen, daß Sie nicht aus Versehen eine eigene Mission löschen.

Das eigentliche Spiel ist vom 3D-Look her absolut identisch mit Wing Commander II. Das Weltall und alle Gegner werden durch vorberechnete Raumschiff-Grafiken angezeigt, die bei Bedarf vergrößert und verkleinert sowie gedreht werden; dadurch ergibt sich ein auch heute noch verblüffender 3D-Effekt. Kommt man allerdings sehr nahe an ein anderes Objekt heran, wird dieses grob gerastert dargestellt.

Je nach Raumschiff müssen Sie verschiedene Waffensysteme kontrollieren. Ein ganz kleines Schiff hat vielleicht nur einen Laser, während ein schwerer Bomber mehrere Waffensysteme im Cockpit, einen Traktorstrahl im Heck sowie extra Laser an den beiden Seiten besitzt, die Sie alle kontrollieren müssen. Der grobe Cockpit-Aufbau ist bei allen Raumschiffen ähnlich; witzigerweise verwendet sogar das Kilrathi-Schiff ähnliche Instrumente wie die Erdlinge. Mit Tastatur-Funktionen können Sie ständig Schadensmeldungen über das eigene Schiff abrufen.

Wenn Sie eine selbstgebaute Mission überstehen oder von den Kilrathi besiegt werden, landen Sie ohne große Umwege sofort wieder im Editor. Hier startet man die selbe Mission erneut oder ändert zunächst einige Details. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Nach wochenlangem Gieren (»Hui, ein neues Wing Commander!«) kam die große Enttäuschung. Die Academy bietet zuerst einmal keinerlei technischen Neuerungen gegenüber Wing Commander II (WC2). Die 3D-Grafik ist dieselbe wie vor zwei Jahren, viele Musik-Stücke wurden identisch übernommen.

Spielerisch ist das Ganze in meinen Augen sogar ein Rückschritt: Die tolle Story wurde gegen einen plumpen Editor ausgetauscht, der meine Erwartungen nicht erfüllt. Denn auch hier lassen sich keine neuen Elemente blicken. Alle Gegner und Objekte sind seit WC2 bestens bekannt, außerdem darf man nur dumpfe »Sammel ein und schieß ab«-Missionen zusammenstellen. Bestimmte Missionstypen, die im Vorgänger vorkamen (Frachter beschützen), sind mit dem eingeschränkten Editor nicht realisierbar. Das Raumschiff kann nirgendwo starten und landen, sondern wird mitten im Weltraum abgesetzt und findet sich nach Abschuß des letzten Gegners gratulationslos im Editor wieder.

Die Beschränkung auf vier verschiedene Wingman-Charaktere ist idiotisch (im Vorgänger gab es mehr) und an den neun verschiedenen Schiffen kann nicht die Bohne modifiziert werden. Zumindest ein paar Einstellmöglichkeiten an den Waffen oder Schilden wären doch so einfach zu programmieren gewesen. Dazu kommt noch das zusammengestoppelte Speicher-System, welches den Austausch von Missionen mit Freunden absichtlich kompliziert macht.

Das Ganze macht auf mich den Eindruck, als wurde schnellstmöglich dieser Minimal-Editor zusammengebaut, um dieses Jahr noch ein Wing Commander-Spiel zu veröffentlichen. Wer WC2 schon zu Hause stehen hat, darf also ruhig auf die müde Academy verzichten.



Das große Schlachtschiff der Kilrathi kann nur mit Spezial-Torpedos überwältigt werden.



Treffer, versenkt: Wieder haben Sie einem der »Pelzbälle« gezeigt, was ein terranischer Pilot so draufhat.



WING COMMANDER ACADEMY

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 95,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig und leicht verständlich
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 590 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Integrierter Editor, mit dem eigene Missionen zusammengestellt werden

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Joystick



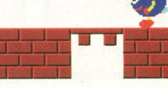
WENN'S IN DER FREIZEIT NICHT IMMER ABWASCH SEIN SOLL...

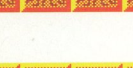
Bobby im Tal der Könige











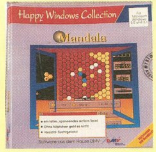




S. Menzel

49,80

MANDALA – DAS SPIEL FÜR GESTRESSTE

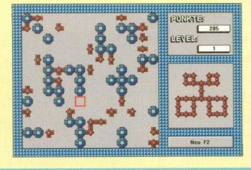


Schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht: Mandala kann süchtig machen! (für Windows)

49,80

SPIELESAMMLUNG II

4 Spiele für Spaß und Spannung: Nieder mit der Mauer – mit "Blocker". Knacken Sie den Code von "Superhirn". Puzzeln Sie sich durchs Labyrint mit "Quix". Schlagen Sie "Handikap" mit großen Sprüngen. (für Windows)



SPIELESAMMLUNG I

4 Spiele für Spaß und Spannung: Lassen Sie die Schlange "Boa" fressen. Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.

DM 49,80 * (für Windows)

BOBBY IM TAL DER KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

DM 49,80 * (für Windows)

PC-SPIEL DES WISSENS 1: KNOWY

Das Trivial Pursuit für den Computer. Mit dem kleinen Unterschied, daß Knowy Ihre Antworten mit witzigen Kommentaren begleitet. Und das Beste: Sie können Knowy unendlich erweitern – mit Ihren eigenen Fragen.

DM 29,80 *

PC-SPIEL DES WISSENS 2: KNOWY

Die Ergänzung zum ersten Knowy-Spiel – da können Sie noch härtere Nüsse knacken. Aus ca. 10 Themenbereichen stellt Knowy die Fragen, Sie antworten.

DM 29,80 *

FRAKTAL-ANIMATOR

Fliegen Sie per Computer-Animation durch phantastische dreidimensionale Landschaften. Und stellen Sie Ihre Wunsch-Bilder zu einer Nonstop-Filmpräsentation zusammen. Dieses Programm öffnet Ihnen ganz neue Welten.

DM 69,– *

DMV SOFTWARE

IMMER VOLLES PROGRAMM!

BUNDESLIGA-MANAGER

Der Volltreffer für Fußball-Fans! Was Sie auch fragen, diese Datenbank weiß es:

DM 49,– *

LOTTO-MANAGER

Helfen Sie Ihrem Glück auf die Sprünge. Alle Ziehungen seit 1955, umfangreiche Statistiken, Häufigkeitsanalysen, verwalten eigener Tippreihen

DM 49,– *

Biorhythmus

Erfahren Sie Ihr seelisches, geistiges und körperliches Wohlbefinden (für Windows)

DM 49,80*

Tippsy

Tippen im Zehnfingersystem leicht gemacht

DM 29,80*

PC-Astronom

Entdecken Sie den Sternenhimmel

DM 29,80*

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

oder Bestellkarte Seite 43/44

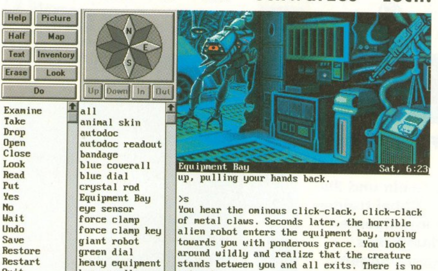
DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

Meine Adresse: 044100

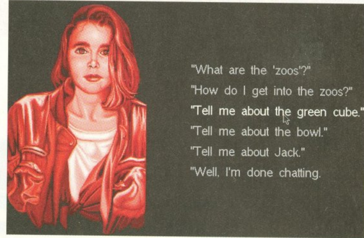
* Zuzüglich DM 5,– für Porto und Verpackung.

Gateway II
HOMEWORLD

Expeditionen ins Alienreich: Reisen Sie zu einem geheimnisvollen Raumschiff, einem intergalaktischen Zoo und direkt in ein schwarzes Loch.



Hoppla, ein bös gestimmter Roboter! Bei Homeworld tippen Sie Ihre Kommandos entweder rechts unten ein, oder wählen sie aus den Menüs.

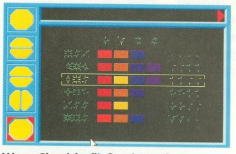


Wenn Sie mit anderen Personen reden, wählen Sie Ihre Dialoge über solche Listen aus.

Das Universum vor fünfhunderttausend Jahren: Die Heechee haben weite Teile unserer Galaxis besiedelt. Da entdecken die Aliens ein anderes Sternenvolk, Assasins genannt, welches jedes andere Leben im Universum auslöschen will und schon mehrere Zivilisationen auf dem Gewissen hat. Die Heechee verstecken sich im Inneren eines schwarzen Lochs und hinterlassen nachfolgenden Intelligenzen genug Hinweise und entsprechende Technologie, um selbst auf die Gefahr der Assasins aufmerksam zu werden.

Die Erde im Jahre 2112: Heechee-Technologie, die auf dem Asteroiden Gateway gefunden wurde, hat die Menschheit grundlegend verändert. Dank der Heechee-Raumschiffe kann man überlichtschnell zu vielen Sternsystemen reisen. Einer anderen Zivilisation ist man allerdings bisher noch nicht begegnet. Da nähert sich ein fremdes, unidentifiziertes Objekt dem Sonnensystem. Gehört es den Heechee, die überdrüssig des schwarzen Lochs endlich mal auf einen Kaffeeplausch vorbeischauen wollen? Oder ist es ein Vorbote der Assasins, die die Menschheit entdeckt haben und schon Zerstörungspläne schmieden? Oder handelt es sich um vielleicht ganz was anderes? Die erste Expedition zu diesem Objekt am Rande des Sonnensystems wird aber von Terroristen gestört. Jene fiesen Gesellen wollen in jedem Fall die Assasins rufen, damit diese die Erde vernichten und das Universum von der Plage Mensch befreien. Eigentlich hatten Sie nur vor, als Heechee-Experte das Expeditions-Team zu beraten, doch der Angriff der Terroristen läßt Ihnen keine Wahl, als selber in den Pilotensessel zu steigen und alleine das unheimliche UFO zu erforschen.

Sind Sie in der Urzeit gelandet? Oder wo kommen die Höhlenmenschen auf einmal her?



Wenn Sie nicht fließend Heechee sprechen, müssen Sie eben erknobeln, was dieser Computer Ihnen mitteilen will

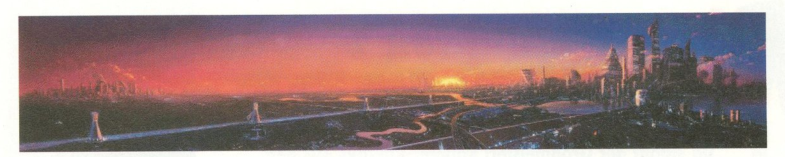
»Gateway II: Homeworld« ist das zweite Adventure der Firma Legend Entertainment, welches im Handlungsrahmen der Gateway-Bücher von Autor Frederik Pohl spielt. Es ist aber weder eine direkte Fortsetzung des ersten Spiels, noch an eines der vier Gateway-Bücher gebunden, sondern bietet eine völlig unabhängige und neue Story, die am Ende sogar weit über das Material in den Büchern hinaus geht.

Homeworld teilt sich in vier Spielphasen auf: Im ersten Teil

IM WETTBEWERB

Im kleinen Bereich der ernsthaften Science-fiction-Adventures kann sich Homeworld hervorragend plazieren; die Story ist interessanter als beim ersten Gateway-Spiel und »Ringworld«, das ebenfalls nach einer Romanvorlage entstand, liegt weit abgeschlagen hinten. Wer auf Texteingaben verzichten will, kann sich an den Abenteuern in »Star Trek« versuchen. Die Adventure-Referenz »Tentacle« bleibt aber von den ernsthaften Zukunftsstories unangetastet.

Day of the Tentacle	93
HOMEWORLD	**78**
Gateway	73
Star Trek 25th Ann.	70
Ringworld	50





BORIS SCHNEIDER

Das Genre Textadventure ist einfach nicht totzukriegen. Legend schafft es mal wieder, mit intelligenten Texten und packender Atmosphäre an den Monitor zu fesseln. Puzzles, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen, schaffen Spannung. Wenn beispielsweise der böse Computer anfängt, die Luft aus dem Raumschiff zu pumpen, in dem Sie gerade verzweifelt versuchen, just jenen Computer zu deaktivieren, tippt man unwillkürlich schneller und wischt sich Schweißperlen von der Stirn. Die Autoren haben sich viele solcher Kunstgriffe einfallen lassen, um das eigentlich gemächliche Genre des Textadventures in ein Rennen mit der Zeit zu verwandeln, ohne dabei den Spieler zu verärgern.
Homeworld ist duchgehend logisch, aber streckenweise arg einfach; das beigelegte Hintbook gibt man am besten einem guten Freund, damit man sich nicht den Spielspaß durch ständiges Spicken verdirbt. Die Story ist vielschichtiger und ausgefeilter als beim ersten Gateway-Spiel und kann sich problemlos mit den Klassikern der Infocom-Zeit messen, auch wenn ich mich manchmal an »Starcross« erinnert fühlte. Für Freunde des Genres ein definitives Muss.

müssen Sie mehrere Angriff der Terroristen überleben und die Expedition der Erde zum fremden Raumschiff starten. Teil Zwei beschäftigt sich mit der Erforschung eben dieses Raumschiffes. Leider tauchen die Terroristen wieder auf, um das Alien-Schiff zu übernehmen, so daß Sie sich mit einer Rettungskapsel auf einen fremden Planeten retten müssen, auf dem Teil Drei spielt. Im letzten Teil landen Sie nach vielen Umwegen auf der Heimatwelt der Heechees und müssen mit diesen einen Weg finden, die Allianz der Terroristen und der Assasins aufzuhalten.

Wie alle bisherigen Legend-Spiele ist Homeworld ein Text-Adventure in englischer Sprache, welches mit Grafiken und einem Anklick-Interface verfeinert wurde. Wer es puristisch liebt, kann all diese Extras abschalten und eine reine Text-Version wie zu guten alten Infocom-Zeiten genießen; dann verpassen Sie allerdings die vielen hochauflösenden Grafiken in der rechten oberen Bildecke. Hier kann aber auch wahlweise eine Übersichtskarte eingeblendet werden (einige Orte haben allerdings keine solche Karte). Der Bildschirmaufbau mit der Texteingabe rechts unten und den Menüs für Verben und Objekte an der linken Seite wird aber öfters durchbrochen. Zum einen zeigen Ihnen Animationen in normaler VGA-Auflösung selbstablaufende Teile der Geschichte, zum anderen wird bei Dialogen mit anderen Charakteren ein Multiple-Choice-System eingeblendet, bei dem Sie aus mehreren Fragen genau die anklicken können, die sie gerade interessiert.

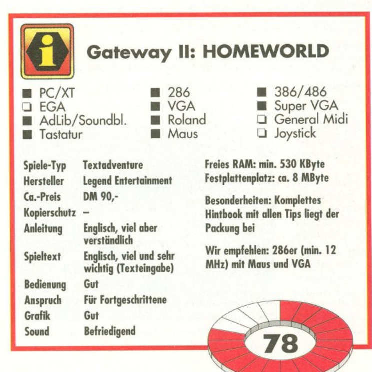
Zu guter Letzt gibt es auch einige Stellen im Programm, an denen Sie Maschinen der Heechee bedienen müssen. Natürlich haben die freundlichen Aliens die Anleitung mitgenommen und die Texte an den Knöpfen nicht ins Englische übersetzt. Hier dürfen Sie also an Bildschirm-Darstellungen aller Knöpfe selber ausknobeln, was Sie wohl mit dem jeweiligen Gerät anfangen könnten.

Wenn Sie eine Adlib- oder Roland-MT-32-kompatible Soundkarte besitzen, wird Homeworld ständig von Musik unterlegt; Soundeffekte gibt es allerdings nicht. Ein einschaltbarer Super-VGA-Modus mit 800 mal 600 Bildpunkten gibt zwar keine Verbesserung in der Bildqualität, zeigt aber mehr Text und damit mehr Übersicht auf den Bildschirm.

Alle gängigen Science-fiction-Klischees haben in Homeworld ein Zuhause gefunden. So kämpfen Sie gegen tödlich bewaffnete Roboter, müssen einen verrückt gewordenen Supercomputer überlisten, erforschen in bester Enterprise-Manier ein paar fremde Welten und schlagen sich mit den Eigenheiten anderer Zivilisationen herum. Die spannenden Texte in Roman-Qualität setzen aber gute Englisch-Kenntnisse voraus, auch wenn Sie sich das Eintippen dank des Anklick-Systems sparen können. Wenn Sie mal ein akutes Puzzle-Problem haben, hilft das kostenlos beigelegte Hintbook mit Lösungen zu allen Rätseln im Spiel immer weiter. **(bs)**



Nicht schon wieder! Auch an Homeworld ist die Dino-Welle nicht ganz spurlos verloren gegangen.



Gateway II: HOMEWORLD

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Textadventure
Hersteller	Legend Entertainment
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch, viel aber verständlich
Spieltext	Englisch, viel und sehr wichtig (Texteingabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 530 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Komplettes Hintbook mit allen Tips liegt der Packung bei

Wir empfehlen: 286er (min. 12 MHz) mit Maus und VGA

78



TERMINATOR 2
CHESS WARS

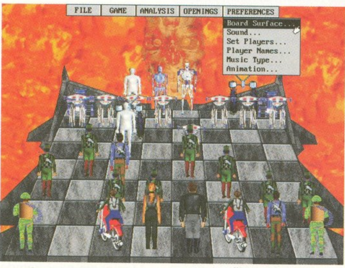
Da stöhnt der Großmeister: Roboter-Rowdys aus den »Terminator«-Filmen walzen übers Schachbrett.





Je nachdem, welche Figuren einander bekriegen, wird eine andere Animation abgespielt

Die Letzten werden die Ersten sein: Nur mit Bibelfestigkeit läßt sich die späte Veröffentlichung dieses kruden SF-Schachspiels erklären. Zwei Jahre nach dem Kinoerfolg des Schwarzenegger-Films »Terminator 2« präsentiert Capstone das dazu passende Schachprogramm. An die Stelle von Bauer, Läufer & Co. rücken Personen und Roboter aus dem Kinohit, die aber die selben Züge wie ihre Schachvorbilder ausführen und sich brav an die Regeln halten.



Trotz hochauflösendem Spielfeld läßt die Übersichtlichkeit zu wünschen übrig

Schlägt eine Figur die andere, gibt's eine Zweikampf-Animation zum Zugucken – eine Spielidee, die ebenso schlicht wie alt ist. Interplay wirft seit Jahren ein »Battlechess« nach dem anderen auf den Markt. Bei »Chess Wars« finden die Animationen nicht auf dem Spielbrett statt. Vielmehr wird ein düsteres Hintergrundbild im schönsten Terminator-Apokalypse-Stil eingeblendet, vor dem sich die Akteure dann in Einzelteile zerlegen. Nach ein paar Sekunden Krawumm wird wieder brav zum Schachbrett umgeschaltet.



Die Darstellung erfolgt wahlweise in 16 oder 256 Farben, doch auf jeden Fall hochauflösend (640 x 400 Bildpunkte). Sie können eines von fünf Hintergrundbildern wählen, kommen aber um die mitunter sehr unübersichtliche perspektivische Darstellung nicht herum. Eine Alternative in Form einer 2D-Symbolansicht, die sogar der dröge »Chess Maniac« beherrscht, gibt's hier nicht.

Beim Spiel gegen den Computer stehen fünf Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlicher Bedenkzeit zur Wahl. Nimmt das Gegrübel kein Ende, kann man per herrischem Tastendruck einen Zug erzwingen.

Standard-Features wie Zug-Notation oder Speichern einer Partie beherrscht Chess Wars; auf gehobene Ausstattung (Schachuhr, Turniermodus, Lernprogramm, etc) müssen Sie aber verzichten. Die mickrige Anleitung setzt voraus, daß Sie mit den Schachregeln vertraut sind. **(hl)**



Schach- und Terminator-Fans sind gleichermaßen angeödet

HEINRICH LENHARDT

Zwei Softwarefirmen ringen weiterhin um den Titel »Katastropholixe mit permanent deprimierenden Ausstoß«. Jüngst bewies Impressions dank Cohort II wiederholte Borstigkeit; Capstone schien ins Hintertreffen zu geraten. Doch nun zeigen die Macher von solch unsterblichen Machwerken wie »Bill & Ted«, wer der wahre Herr im Trash-Lager ist.

Für diesen mega-müden Battlechess-Verschnitt wird auch der hartnäckigste Terminator-Fan keine dreistellige Summe locker machen. Rein Schach-technisch ist das Programm ein Reinfall: Der Computer produziert nach langen Bedenkzeiten mäßige Züge. Die 3D-Spielbretter sind höchst unübersichtlich und es gibt keine (!) grafische Alternative in Form einer aufgeräumten Symbol-Darstellung – Durchblick ade.

Die Action-Sequenzen sind höchst einfallslos und laienhaft – trotz Super VGA. Was da an Pixelauswüchsen über den Bildschirm wankt, läßt jeden Funken Professionalität vermissen. Wer unbedingt ein Schachprogramm mit grafischen Gimmicks haben will, wird mit Interplays Battlechess 4000 weitaus besser bedient.

TERMINATOR 2 CHESS WARS

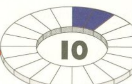
- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❏ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Schachprogramm
Hersteller	Capstone
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte + 1 MByte EMS (min. 4 MByte für Super VGA)
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Schachprogramm mit Spielfiguren aus »Terminator 2«

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.



Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstr. 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273
Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

ACES OVER EUROPE
VGA
75,90

BODY BLOWS
VGA 3,5" *
59,90

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALIEN BREED VGA 3,5" *	59,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CRONDOR VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DEUTSCH VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT	69,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1 DT. ANL. VGA	89,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT. ANL. VGA	99,90
DR. FLOYD DESKTOP TOYS VGA 3,5"	65,90

CYBERRACE
DT. ANL. VGA 3,5" *
85,90

DAY OF TENTACLE
MANIAC MANSION 2
KOMPL DT. VGA
89,90

DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90

LANDS OF LORE
KOMPL. DT. VGA *
59,90

ECO QUEST 2 - Lost Secret of Rainforest VGA	65,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA *	85,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALCON 3.0 /DATA MIG 29 VGA 3,5"	75,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	85,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5"	99,90
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY 2 -HOMEWORLD- VGA 3,5"	69,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5" *	75,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. VGA	99,90
LANDS OF LORE ENGL. VERSION VGA 3,5"	65,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5" *	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY ST. ANDREWS VGA 3,5" *	45,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90

PC/IBM

NHL ICEHOCKEY
DT. ANL. VGA 3,5" *
85,90

LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90

PRIVATEER
DT. ANL. VGA 3,5" *
89,90

MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

PRIVATEER SPEECH PACK
VGA 3,5" *
39,90

PINBALL WINDOWS
DYNAMICS DT. ANL. VGA 3,5"
69,90

PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90

PIRATES GOLD
DT. ANL. VGA *
89,90

POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PROTOSTAR -WAR ON THE FRONTIER- VGA 3,5" *	75,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROBOCOD -JAMES POND 2 - DT. ANL. VGA	69,90
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl. dt. VGA	99,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5" *	39,90
STRONGHOLD VGA 3,5"	69,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS/DUNE/JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SERPENT ISLE DT. ANL. VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SILVER SEED- DATA 3,5"	45,90

RAILROAD TYCOON DELUXE
SUPER VGA 3,5"
99,90

VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90

SIEDLER
KOMPL. DT. VGA 3,5" *
85,90

WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5" *	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90

PC/IBM

WALLSTREET MANAGER
KOMPL. DT. VGA 3,5"
89,90

WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5"	49,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING MISSION DISK DT. ANLEITUNG	45,90
YO ! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5" *	65,90

WARLORDS 2
VGA 3,5"
89,90

Leerdisketten

3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	14,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

Preishits PC

688 ATTACK SUBMARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	29,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. STORMOVIK SU 25/ INDIANAPOLIS 500/688 ATTACK SUB DT. ANL. 5,25"	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" -MICROPROSE-	34,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- KPL.DT.3,5"	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS NUR 3,5"	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25"	34,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES 2 DT. ANL. 5,25"	34,90
CHESSMASTER 2100	19,90
COMANCHE-OPER.WHITELIGHTN-KPL.DT.VGA 5,25"	49,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA- 3,5"	29,90
CONQUEST OF LONGBOW -SIERRA- VGA 5,25"	34,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
ELITE PLUS VGA 5,25"	29,90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- VGA NUR 5,25"	19,90
GOLD RUSH - SIERRA -	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE- 3,5"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 *	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1 DT. ANL. 5,25"	34,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- KPL.DT.5,25"	49,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA 3,5"	45,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF	34,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5"	29,90
LORD OF THE RINGS 2 -TWO TOWERS- DT. ANL. 3,5"	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 5,25 *	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS -MICROPROSE 3,5" VGA	29,90
MAUPITI ISLAND KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 *	29,90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25"	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA	19,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
ROCKET RANGER -CINEMAWARE- 5,25"	14,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
STARTREK 25TH ANNIVERSARY KPL. DT. VGA 5,25"	39,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90

Preishits PC

THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH ! 3,5"	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS - NUR 5,25"	34,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - NUR 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	34,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD Rom Programme

ÄGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90
AFRIKA -TRAVEL MAGIC-	59,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLEMASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP/ CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPARTS IM TIF FORMAT-	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOF STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
F15 STRIKE EAGLE 3 *	99,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	99,90
GIF IT NEWS Massenhaft Gif-Bilder	45,90
GRAPHMAGIC 2	69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- ENHANCED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF/FIRESTONE/ BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LONDON- MULTIMEDIA-	89,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MANTIS FIGHTER -MICROPROSE-	49,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	149,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR *	75,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
RINGWORLD -REVENGE OF THE PATRIARCH-	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
STELLAR 7	39,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CDBox	69,90
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
VGA MAGIC	69,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90
WOLFPACK *	85,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

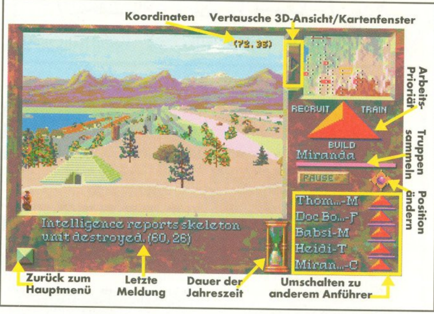
PC Soundkarten/Zubehör

MIDIBLASTER	389,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	299,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WAVEBLASTER -CREATIV LABS-	359,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenrei! BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00**

STRONGHOLD

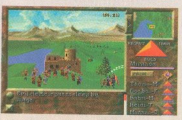
Rollenspiel plus Strategie: Auf der Grundlage des D&D-Systems bauen Sie Städte und kämpfen gegen aufmüpfige Scheusale.



Rollenspielhelden haben's nicht leicht. Ständig müssen sie durch die Lande ziehen, freche Orks und Drachen verhauen und Schätze heben, mit denen sie sowieso nur eine neue Streitaxt erwerben. Welcher monsterbezwingende Elf oder Zwerg hätte nicht schon davon geträumt, seßhaft zu werden und als ehrbarer Bürger eine ruhige Kugel zu schieben. Doch wer kümmert sich um die organisatorischen Probleme, die beispielsweise in einer Magierstadt anfallen: Wer holt einmal wöchentlich all die aus dem Hut gezauberten Kaninchen ab, die sonst die Straßen blockieren würden? Wie handhabt man die Steuerpflicht, wenn selbst jeder Amateurmagier im Handumdrehen Blei in Gold verwandeln kann?

Genau an dieser Stelle kommen Sie ins Spiel, denn selbst Fantasyhelden wollen regiert werden. Auf fünf vorgegebenen Karten oder einem per Zufall erzeugten Kontinent können Sie die Vielseitigkeit Ihrer Fähigkeiten unter Beweis stellen. Doch da Sie nicht als Mann ohne Eigenschaften antreten dürfen, werden Ihre Fähigkeiten wie bei einem Dungeons&Dragons-Rollenspiel ausgewürfelt. Flinke Naturen sind zum Dieb prädestiniert, während Personen, die herausragende Kraft und Intelligenz besitzen, einen idealen Elf ergeben. Auch vier andere Mitstreiter werden auf diese Weise generiert. Ihre Festung und die Burgen der Untergebenen positionieren Sie in der bis dahin noch jungfräulich vor Ihnen liegenden Landschaft.





Bei Kämpfen gegen eindringende Monster handeln Ihre Truppen eigenständig

Dreidimensional werden die Hügel, Berge und Seen dargestellt, die Ihre Untertanen bevölkern sollen. Gemäß den Eigenschaften des Burgherren werden Magier, Kleriker und andere Charaktere geklont, die in Einheiten zusammengefaßt von Ihnen Befehle erhalten. Sobald eine Einheit in einem bislang unbebauten Gelände auftaucht, können Sie dort Häuser errichten, gegebenenfalls Bergwerke aufbauen, Felder anlegen oder Bäume kultivieren. Mehrere Dutzend verschiedener Gebäudetypen stehen Ihnen je nach Finanzlage und Charakterfertigkeiten zur Verfügung. Essentiell sind natürlich Wohnhäuser; Marktplätze und Gasthäuser hingegen bringen Ihnen Einkommen.

Andere Einrichtungen wie Getreidespeicher oder Universitäten kosten zunächst nur Geld, sind jedoch im weiteren Spielverlauf nützlich. Beispielsweise sollten Sie darauf achten, nicht nur Nahrungsmittel für den Sofortverzehr zu horten, sondern auch Vorräte für den strengen Winter anzulegen. Die Gebäude können später ausgebaut werden, um den steigenden Nutzungsansprüchen (mehr Bevölkerung auf dem gleichen Grundstück etc.) gerecht zu werden.

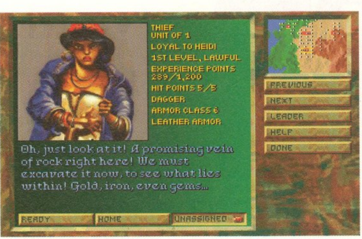
Im Wechsel der Jahreszeiten gedeihen die Siedlungen, und insofern Ihre Popularität bei den Untertanen mit Ihrer Bauwut gleichziehen kann, winkt eine Beförderung zum Baron; Ziel ist es, zum Kaiser aufzusteigen. Bis Sie diesen Thron besteigen können, müssen Sie nicht nur die Bedürfnisse Ihrer Einwohner befriedigen, sondern zudem das Land gegen marodierene Orks, klappernde Skelette und quicklebendige



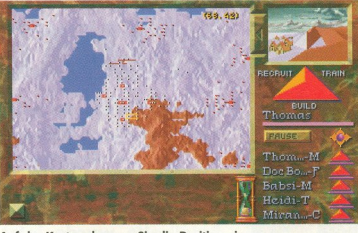
IM WETTBEWERB

Civilization	91
Populous II	85
Castles II	72
STRONGHOLD	**69**
Vikings	59

Stronghold hat gegen die Klassiker Civilization und Populous II keinen leichten Stand. Besonders im Vergleich mit Populous II ergeben sich einige Ähnlichkeiten betreffs des Spielablaufs; Stronghold wirkt jedoch blasser und weniger innovativ. Vikings hat einen einsteigerfreundlicheren Ansatz rund ums Königreiche-Erobern, ist allerdings grafisch und inhaltlich schlichter. Bei Castles II werden die Aspekte Wirtschaft und besonders der Städtebau nicht so stark betont wie bei Stronghold, dafür ist das Spiel klarer strukturiert.



Oft kann man aus der Bevölkerung wertvolle Hinweise erfahren



Auf der Karte erkennen Sie die Position eigener und feindlicher Einheiten

Untote verteidigen. Man kann zu diesem Zweck Schutzwälle ziehen und Wachtürme errichten. Um den Ansturm feindlicher Truppen abzuwehren oder einen Angriff auf den Gegner zu starten, können Sie Einheiten an einer Stelle zusammenziehen. Wenn Sie endgültig der Monsterplage Herr werden wollen, müssen Sie die gegnerischen Festungsanlagen schleifen. Die Kämpfe selbst werden übrigens automatisch durchgeführt, wobei beispielsweise magiekundige Einheiten selbsttätig verschiedene Zaubersprüche anwenden.
Generell sollten Sie dafür sorgen, daß bebaute Grundstücke stets von mindestens einer dort fest stationierten Einheit bewacht werden – sonst beginnen die Bauwerke zu verfallen. Durch das Sammeln von derartigen Erfahrungen verbessern sich im Laufe der Zeit die Leistungen der Charaktere. Die Geschehnisse in dem momentan auf dem Bildschirm dargestellten Abschnitt werden durch eine Pyramide gesteuert. Mit ihr können Sie bestimmen, wie intensiv die hier stationierten Einheiten trainieren, neue Soldaten anwerben oder Gebäude fertigstellen. Der sich darunter befindende Balken löst nach dem Anklicken eine Art Magnetfunktion aus, d.h. kampfbereite Truppen strömen zu dem jeweiligen Ort.

THOMAS WERNER

Auf den ersten Blick wirkt »Stronghold« durch die dreidimensionale Darstellung sehr ansprechend. Die spielerische Mischung aus Populous, Sim City und den D&D-Regeln wirkt zudem erfrischend originell. Leider ist das Ergebnis etwas enttäuschend: Die Anlaufphase ist arg lang – man baut gelangweilt vor sich hin, legt Felder an und errichtet Wohnhäuser für die Elfenpopulation, doch es geschieht nichts wirklich spannendes.
Erst nach mehreren Stunden kommt es langsam zu ersten größeren Konfrontationen mit den Monsterhorden. Bedauerlicherweise ist die Steuerung der Armeen durch die umständliche Magnet-Funktion sehr mißglückt. Noch schwieriger ist es, den Überblick über die Geschehnisse im eigenen Land zu behalten. Die Statistiken werden für jeden der fünf von Ihnen gesteuerten Charaktere separat geführt. Zudem muß man ständig systematisch jede der besiedelten Flächen beobachten, um nicht Gebäude dem Verfall Preis zu geben.
Bei fortgeschrittenen Partien sind Sie ununterbrochen damit beschäftigt, durch die Landschaft zu klicken, um Standorte für dringend benötigte neue Gebäude oder Ackerflächen zu finden. Die Kriegsführung wird dadurch eher zur Nebensache. Schwerpunkte (Konzentration auf Training, Bauen, Anwerben) können ebenfalls nur sehr umständlich für Ihre Untertanen festgelegt werden.

In der oberen Bildschirmecke wird die unmittelbare Umgebung als Kartenausschnitt dargestellt – eine Gesamtansicht der Karte ist auf Knopfdruck jederzeit möglich. Eine Sanduhr zeigt an, wieviel Zeit Ihnen noch bis zum Wechsel der Jahreszeit bleibt. Abgerufen werden ferner die unterschiedlichsten Statistiken betreffs Ihres Besitzes, der fertiggestellten Häuser und einer Gliederung der Bevölkerung in verschiedene Erfahrungsklassen. Beachten sollten Sie, daß ein Überschuß an Wohnungen und Nahrung die Vermehrung der Einwohner beschleunigt. Mangel hingegen drückt Ihre Popularität, was wiederum der Karriere schadet. Von der gewählten Ausrichtung (gesetzestreu, neutral, chaotisch) hängt es ab, ob Sie Ihr Hauptaugenmerk auf das Wohl der Bevölkerung legen, sämtliche gegnerischen Festungen niederbrennen oder gar beide Aufgaben meistern müssen. **(tw)**



Auch über feindliche Monster können Sie sich informieren


STRONGHOLD

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

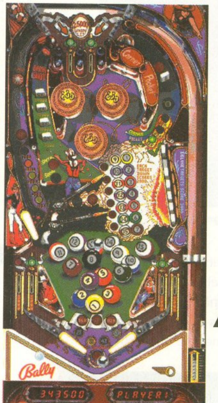
Freies RAM : min. 580 KByte + 1 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Strategie-/Rollenspiel basierend auf dem Dungeons&Dragons-System.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

69

EIGHT BALL DELUXE



Eine Gesamtansicht des sich eigentlich über drei Bildschirme erstreckenden Flippers

Nie wieder die verzweifelte Suche nach Münzen, um den Lieblingsflipper in Betrieb zu setzen. Ein Vorbild aus der Spielhalle wurde jetzt genauestens auf den PC-Bildschirm übertragen.

Allen Unkenrufen zum Trotz haben die Flipper diverse Videospielewellen überlebt und stehen heute einträchtig neben den neuesten Unterhaltungsgeräten. Die Zeit ist jedoch auch an den traditionell mechanisch aufgebauten Flippern nicht spurlos vorübergegangen – auch Sie wurden, mit Mikrochips ausgestattet, zu High-Tech-Geräten aufgepeppt. Verteranen schwärmen jedoch nach wie vor von den Zeiten, als ohne all den hypermodernen Schnickschnack ein gepflegtes Spielchen möglich war.

Für Flipper-Enthusiasten möchte Amtex die absoluten Klassiker der letzten Jahrzehnte digital konservieren – ob es sich um einen Gottlieb-, Williams- oder Bally-Tisch handelt. Mit »Eight Ball Deluxe« wird diese Reihe eröffnet, bei der das Spielgefühl des Originals so echt wie möglich auf den Computer umgesetzt werden soll.


Dieses Pinball Café entspricht einem Hauptmenü. Man kann Einstellungen ändern und die Highscore-Liste betrachten.

Eight Ball – im Billard- und Western-Ambiente gestylt – ist ein eher konservativer, geradliniger Flipper mit den typischen traditionellen Elementen wie Rollover Lanes und Buttons (ergeben beim Drüberrollen der Kugel Punkte). Drei Flipperarme sollen dem Spieler ein strategisches Vorgehen ermöglichen, um so in einer bestimmten Reihenfolge Ziele abzuräumen und dadurch in die ersehnten High-Score-Gefilde vorzudringen. Hat man beispielsweise alle Drop Targets getroffen (die nach einer Kugelberührung versinken) und befördert dann die Kugel in die Corner Pocket, so vervielfacht sich die zu erhaltende Punktezahl. Der Tisch erstreckt sich in der Vertikalausdehnung über mehrere Bildschirme, so daß ständig dem Ball nachgescrollt wird.



Während eines Spiels sieht man nur einen kleinen scrollenden Ausschnitt des Flippers

Natürlich wurde auch die Möglichkeit des Rüttelns vorgesehen – entweder durch einen schnellen, ungerichteten Stoß oder mit simulierten gezielten Schlägen gegen die linke oder rechte Flanke des Flippers. Temperamentvolle Naturen beschwören dabei allerdings leicht einen Tilt herauf. Einstellungen wie die Stärke der Bumper und die Tischneigung können vor jeder Partie variiert werden. Bis zu vier Mitspieler können abwechselnd um den Ruhm der höchsten Punktzahl wetteifern und bei Erfolg ihren Namen in der Bestenliste verewigen. **(tw)**

THOMAS WERNER

Statt mit mehreren unterschiedlichen Flippertischen für ein wenig Abwechslung zu sorgen, beschränkte sich Amtex auf die Simulation eines einzigen, nicht gerade innovativen Gerätes. Durch die geradlinige Gestaltung wird das reine Flippergefühl nicht allzusehr verwässert. Auch der bei anderen Flippern wie dem Take-a-Break-Pinball von Dynamics nur dürftig simulierte Kugellauf ist ausgesprochen realistisch gelungen. Trotzdem wird der Durchschnittsspieler sich sehr bald von Eight Ball Deluxe abwenden. Zu oft rollt die Kugel vom Tisch, ohne daß man mit den üblichen Mitteln auch nur den Hauch einer Chance hätte, dies zu verhindern. Wer hier nicht rüttelt, ist verloren. Die Tastenanordnung für gezielte Schläge ist bei der PC-Version auch noch dermaßen unglücklich, daß als Ergebnis einer der unfairsten Computerflipper entstand.

Das Scrolling ist zwar flott, doch durch den kleinen, überladen wirkenden Bildausschnitt verliert man schnell die Übersicht und kann die voraussichtliche Bahn der Kugel nur grob abschätzen.

Der aktuelle Konkurrent »Pinball Dreams« bietet durch vier Flippertische mehr Abwechslung und kostet eine ganze Ecke weniger.

Der Kauf von Eight Ball Deluxe lohnt sich nur für eine Handvoll Flipper-verrückter Ultra-Enthusiasten.



EIGHT BALL DELUXE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Amtex
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz:	Erträgliche Handbuchabfrage bei Installation
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 1 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Digitalisierte Soundeffekte und High-Score-Liste.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.

46



Mit dem Amulett von Karnax können Sie das Szenario betreten

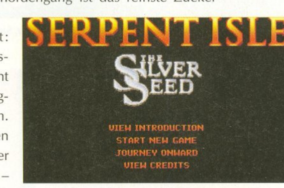
SILVER SEED

Neue Zusatzdiskette, nur für Rollenspiel-Freaks: »Silver Seed« erweitert das Szenario von »Ultima VII/B: Serpent Isle«. Wer noch durchblickt, darf weiterlesen.

In der guten alten Zeit war alles noch so einfach: Man kaufte ein Rollenspiel und werkelte sich Stunde für Stunde durch die spannende Handlung. Viele Kämpfe und gespeicherte Spielstände später stellte man schließlich den Oberbösewicht und wurde als Held vom Dienst gefeiert – äußerst befriedigend. Wer heutzutage 120 Mark für einen neuen Sproß der Ultima-Saga hinlegt, muß sich hingegen auf eine Schnitzeljagd einstellen. Ultima VII ließ sich zwar durchspielen, doch ein wesentlicher Schuft entwischte am Ende. Dem geht es nun in »Serpent Isle« an den Kragen, ein eigenständiges Programm mit dem keinesfalls ironischen Untertitel »Ultima VII/B«. Um der treuen Kundschaft mit dem selben Spielsystem noch ein bißchen mehr güldene Münzen aus dem Backpack zu ziehen, veröffentlichte Origin jetzt »Silver Seed« – eine »Ad-in-Disk«.

Sie müssen Serpent Isle bereits auf Ihrer Festplatte installiert haben, sonst versagt Silver Seed seine Dienste. Es erweitert das Hauptprogramm mit einer neuen Aufgabe. Um die Silver Seed einheimsen zu können, müssen Sie in vier kleineren Missionen je einen Magic Orb ergattern. Diese Prozedur ist für alle erfahrenen Serpent Isle-Spieler interessant, die ihre Party mit einer Ladung magischer Gegenstände aufpowern wollen, über die man bei Silver Seed an allen Ecken und Enden stolpert.

Um die neuen Spielgefilde zu erreichen, ist viel Gefummel notwendig. Statt im Anfangsbild einen neuen Menüpunkt anzubieten, der eine direkten Zugriff erlaubt, appelliert Origin an Ihre Abenteuerlust: Sie müssen a) erst einmal sterben, b) nach der Wiederbelebung den Mönch Karnax zum Thema »Discovery« befragen, c) ein Amulett in Empfang nehmen, d) damit ein Serpent's Gate suchen und hier e) das Amulett benutzen – schon ist man im neuen Szenario. Ein kompletter Behördengang ist das reinste Zuckerschlecken dagegen...



Nach der Installation meldet sich ein leicht verändertes Serpent-Isle-Hauptmenü

Netter Nebeneffekt: Diese Erweiterungsdiskette patcht Ihr Serpent Isle auf die neueste, Bugbereinigte Version um. Alte Spielstände lassen sich natürlich in Silver Seed weiterverwenden – größtenteils zumindest. Die Files müssen zunächst konvertiert werden und auch dann bürgt der Hersteller nicht dafür, daß jeder Spielstand kompatibel zum neuen Szenario ist. Zitat aus der Anleitung »Wenn Sie ein gespeichertes Spiel erhalten wollen, daß in einer der transformierten Gegenden stattfindet, müssen Sie Ihre Gruppe erst in eine Gegend bewegen, die unverändert bleibt« – im Klartext: »Viel Glück, Sie werden's brauchen«. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Lediglich absolute Ultima-Fans, die ihre Lieblings-Rollenspielsaga mit religiöser Inbrunst verteidigen, werden durch Silver Seed beglückt sein. Hier wird einfach noch ein bißchen mehr Ultima geboten; Serpent Isle geht quasi in die Verlängerung.

Der Rest der Menschheit halte sich vornehm zurück. Für diesen umständlich zu handhabenden Fortsatz 60 Mark zu verlangen, ist schon ganz schön mutig. Das penetrante Auslutschen eines zugegebenermaßen höchst anspruchsvollen Rollenspiel-Systems führt zu einem faden Nachgeschmack.

Tip der Redaktion: Legen Sie lieber noch zwei, drei Scheinchen drauf und kaufen Sie sich ein »richtiges« neues Rollenspiel wie »Betrayal at Krondor« oder »Lands of Lore«.



SILVER SEED (SERPENT ISLE DATA DISK)

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel-Zusatzdiskette
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 60,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte (zusätzlich zum Serpent Isle-Hauptprogramm.

Besonderheiten: Läuft nur in Verbindung mit Serpent Isle.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

45

BURNTIME

In einer Mischung aus Strategie- und Rollenspiel müssen Sie sich gegen miese Mutanten mit mangelhaften Manieren behaupten.



Zentrales Element ist die Übersichtskarte, auf der Sie Reisen planen und Informationen einholen



Auf einer Informationstafel sind die wichtigsten Daten der jeweils angewählen Siedlung zusammengefasst

Wie aus mehr oder weniger zuverlässigen Quellen zu erfahren ist, arbeiten momentan verschiedene Verlage an einer Neuauflage des berüchtigten, makaberen Kinderbuchklassikers »Der Struwelpeter«. Der Suppenkaspar und seine daumenlutschenden oder stuhlwackelnden Kameraden wären darin dann zugunsten zeitgemäßerer Figuren ausgetauscht: So wird denn der kleine Kevin von bösen Mutanten geholt, weil er seine Sonnenbrille nicht tragen will. Die eitle Pamela hört nicht auf ihre Mutter und endet ohne die notwendige Sonnenschutzcreme als ein Häufchen Asche. Ganz übel geht es jedoch für den verspielten Detlev aus, der zwar dem sauren Regen entkommt, dann aber dummerweise in das Ozonloch fällt.

Über Befehlsmenüs können Sie Ihren Männern Anweisungen erteilen

Ohne einen derart verkrampft-pädagogischen Zeigefinger kommt hingegen das Endzeitspiel »Burntime« daher, programmiert von den »1869«-Entwicklern bei Max Design. Zwar wird in dem Handbuch umfangreich und mit Literaturhinweisen auf die Problematik der Umweltzerstörung eingegangen – für das eigentliche Spiel braucht man jedoch zudem eine Portion schwarzen Humors: Wüsten überziehen den Globus, die Städte sind verödet, das Ende jeglicher Zivilisation scheint gekommen zu sein. Die wenigen Überlebenden sind ständig auf der Suche nach rarem Trinkwasser und Nahrung. Gegessen wird alles, insofern es überhaupt einen Nährwert hat.

Ähnlich wie in einem Rollenspiel erkunden Sie mit Ihrem digitalen Alter Ego die Welt und begegnen vielen unterschiedlich charmanten Charakteren. Ihr Ziel ist es, zum unbestrittenen Herrscher über die Wanderdünen aufzustei-



Restaurants halten für hungrige Gäste immer Delikatessen wie »Maden im Aspik« und »Gefüllte Ratte« bereit



IM WETTBEWERB

Syndicate	89
Populous II	85
BURNTIME	**73**
Dune	57
Transarctica	43

Burntime ist als Mischung aus Strategie- und Rollenspiel mit Endzeitstimmung recht einmalig und hebt sich wohltuend von dem unübersichtlichen Tiefkühl-Szenario von Transarctica ab. Der simple, wenig motivierende erste Dune-Teil konnte als Strategiespiel um einen Wüstenplaneten nicht überzeugen. Durch die vielen unterschiedlichen Level ist hingegen Populous II auf Dauer abwechslungsreicher als Burntime, bietet jedoch keine Rollenspielelemente. Ein düsteres Bild von der Zukunft wird im Taktikschocker Syndicate gezeichnet, der eine noch intensivere Atmosphäre als Burntime aufweist.



THOMAS WERNER

Endzeitszenarien haben die Menschen von jeher fasziniert. Was früher die Sintflut oder die apokalyptischen Reiter waren, sind heute Ozonloch, Fall-Out und Saurer Regen. Bei allem Entsetzen über die Folgen der Umweltzerstörug ist eine unterschwellige Lust am Untergang nicht abzustreiten. Burntime spricht durch seine gelungene düstere Atmosphäre genau diesen Teil des Spielerherzens an.
Die geschickte Kombination aus Handel, Auswahl von Stützpunkten, Gesprächen mit anderen Leidensgenossen und kleinen Kämpfen – gewürzt mit einer Portion tiefschwarzen Humors – läßt auch kleine Schwächen in der technischen Umsetzung verschmerzen. Grafik und Sound sind sicher nicht so absolut perfekt wie bei einigen der amerikanischen Top-Programme, dafür ist jedoch das Konzept um so ansprechender.
Der Langzeitmotivation hätte es gut getan, wenn beispielsweise gleich mehrere Szenariokarten ausgewählt werden könnten. Ein verstrahltes Nordkalifornien, ein von der Wüste überrolltes Sachsen-Anhalt oder Mutantenjagd im österreichischen Burgenland hätten nicht nur ein Mehr an Abwechslung sondern auch einen größeren makaberen Identifikations- und Wiedererkennungseffekt mit sich gebracht.
Wem vor lauter verständlicher Betroffenheit über die anstehenden Umweltkatastophen der Humor abhanden gekommen ist, der sollte lieber die Finger von Burntime lassen. Wer jedoch noch ein Quäntchen Galgenhumor besitzt, wird durch das Spiel anständig unterhalten. Anschließend ist man vielleicht auch motiviert, sich mit dem in der Anleitung ausführlich beschriebenen ernsten Hintergrund auseinanderzusetzen.

gen, wobei dies noch drei vom Computer gesteuerte Personen anstreben. Im Zwei-Spieler-Modus ersetzt dann ein Mensch einen der Computerstrategen. Jeder menschliche Spieler hat maximal fünf Minuten Zeit, um seine Züge zu machen.
Nachdem Sie anfangs einen von drei Schwierigkeitsgraden gewählt haben, positioniert das Programm wie bei jedem Neubeginn die Gegenstände und Personen an anderen Orten. Die Lage der Siedlungen auf der Karte wird hingegen nicht variiert. Da Sie für eine Partie mitunter eine ganze Woche Zeit benötigen, ist es möglich, den Spielstand in jeder Runde von der Hauptkarte aus zu speichern.



Im Gesprächsmodus wird der Mauszeiger als Mund dargestellt, während er für Kämpfe in einen Feuerball verwandelt wird

Eine zentrale Funktion hat die mehrere Bildschirme umfassende Übersichtskarte: Die Standorte der einzelnen Spieler, deren mit Fähnchen markierte Eroberungen, die Siedlungen und der Gesundheitszustand Ihres Charakters werden auf dem Bildschirm angezeigt. Mit roten Linien sind die Verbindungswege zu den nächstgelegenen Ortschaften markiert. Abhängig von der zurückzulegenden Entfernung ist die Anzahl der Tage, die Sie für eine Reise benötigen. Von der Übersichtskarte aus können Sie auch Informationen über andere, von Ihnen kontrollierte Siedlungen abrufen. Neben



Die Arbeitslosigkeit scheint nicht sehr hoch zu sein, da Ihre Einstellungsangebote zunächst nur Belustigung hervorrufen

der Zahl dort stationierter Männer werden der Verseuchungsgrad, die Lagerbestände, Nahrungsproduktion und die Trinkwasservorräte ausgegeben. Das gesamte Programm ist mausgesteuert, wobei die Handlungsmenüs mit einem Druck auf die rechte Maustaste aufgerufen werden und der Zeiger sich je nach Modus verwandelt.
Die Palette der Siedlungen reicht von aufgelassenen Fabrikgeländen und provisorischen Zeltstädten bis zu den nur noch aus Ruinen bestehenden einstigen Metropolen. Die fünf größten Städte stehen allen Kontrahenten offen und können nicht annektiert werden. Zudem besteht dort ein generelles Kampfverbot, das den äußerst bissigen Straßenkötern sehr zu Gute kommt. Eine weitere Plage sind die unschön anzusehenden und noch weit weniger freundlichen Mutanten. Getreu dem Motto »Trau keinem mit weniger als 30 Fingern« lauern sie stets auf eine günstige Gelegenheit, um Ihnen eine mindestens dreihändig ausgeführte Kopfnuß – oder ähnliche Nettigkeiten – zu verpassen.
Erstaunlicherweise treffen Sie gelegentlich sogar auf Menschen, die ihren Mund nicht nur fürs Sabbern und Spucken benutzen. Neben Informationen mit oft zweifelhaftem Verwendungswert können einige von Ihnen im Tausch gegen Nahrung dazu überredet werden, sich Ihnen anzuschließen.
Wichtig ist es natürlich, einige Kämpfer in Ihrem Team zu haben; besonders nützlich sind allerdings auch Techniker und Ärzte. Doktoren fördern den Heilungsprozess Ihrer Wunden, während Techniker auch aus ominös wirkenden Gegenständen mitunter noch etwas Brauchbares basteln können. Je höher Ihr Erfahrungswert ist, desto eher lassen sich diese Personen anwerben.
Durch einen Mausklick legen Sie fest, zu welcher Stelle in einer Stadt Sie – und gegebenenfalls Ihre Mannen – marschieren. Sowohl in den Gebäudetrümmern selbst als auch in der ebenfalls recht lädierten Umgebung lassen sich die ver-



Per Tauschhandel können Sie dringend benötigte Ausrüstungsgegenstände erstehen



A. LOCKER

Ein paar Maden im Magen, die Feldflasche gefüllt, die Knarre geladen und die Rattenfalle wird auch schon im nächsten Zug fertig – da beschleicht einen ein nie geahntes Hochgefühl. Wer früher auf seinem C 64 »Wasteland« gespielt hat weiß, welches Szenario ihn erwartet – hübsch zynisch!
Max Design ist eine der wenigen Softwarefirmen aus dem deutschsprachigen Raum, die mich im Punkt Spieldesign noch nie enttäuscht haben. Und so spielt sich auch Burntime grundsolide; es gibt kaum etwas zu mäkeln (außer, daß die Hunde in den Städten ziemlich bissig sind). Ziemlich clever hat man auch das NPC-Problem gelöst: Die Jungs bleiben einfach zu Hause und produzieren – so einfach geht das mit den Angestellten...
Doch Vorsicht: Burntime ist kein netter Happen, den man sich nebenbei reinzieht. Man braucht schon ein paar Tage, um ein Spiel durchzuziehen – und genau da liegt eine Schwäche. Denn nach einigen ausgiebigen Sessions wiederholt sich das Spiel doch sehr, das Muster wird allzu bekannt. Mir dauert es schlicht und einfach zu lange, bis ich ein komplettes Szenario abgeschlossen habe – Hardcore-Strategen werden's dagegen lieben, Rollenspieler sollten's antesten; wer auf Handeln steht, wird mit einem spannenden Spiel bedient.

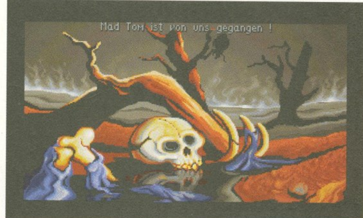
Oft findet man in den Behausungen interessante Sachen

schiedensten Dinge finden. Es gibt hier ferner mobile Händler sowie feste Ladengeschäfte, bei denen Sie durch Tauschhandel Utensilien wie Gasmasken oder Wasserschläuche erhalten können. Da die Preise variieren, sollten Sie nicht leichtfertig auf jedes windige Angebot eingehen. Auch Barkeeper, Restaurantbesitzer und niedergelassene Ärzte haben es auf Ihr Hab und Gut abgesehen und rühren ohne Naturalien keinen Finger.

Lebenswichtig sind die Nahrungs- und Wasservorkommen einer Siedlung, denn davon hängt es ab, wieviele Männer Sie dort stationieren können. Haben Sie einen Ort in Besitz genommen, dann produzieren die zurückgelassenen Gefolgsleute oft sogar einen ansehnlichen Überschuß. Bei späteren Zwischenstopps können Sie damit Ihre Vorräte wieder auffüllen. Allerdings müssen Sie selbst auf solch bescheidene kulinarische Genüsse wie Dosen-Ravioli verzichten, da das Höchste der Gefühle Leckereien wie Maden, Ratten oder Hundekeulen sind. Weil jede Person nur maximal sechs Gegenstände mit sich führen kann, ist eine sorgfältige Zusammenstellung der Ausrüstung unabdingbar. Im Kampfmodus attackieren Sie andere Zeitgenossen, indem



An Wasserstellen können Sie Ihre Feldflasche wieder füllen



Pech gehabt – da Sie nicht mit dem Grünen Punkt gekennzeichnet sind, werden Sie von Geiern recycled

Sie diese mehrmals mit dem Mauszeiger anklicken.
Irgendwann hat das von Ihnen beherrschte Territorium eine solche Ausdehnung, daß eine Konfrontation mit den anderen drei aufstebenden Anführern nicht mehr zu vermeiden ist. In dieser Situation ist es essentiell, strategisch herausragende Punkte wie Wegkreuzungen besetzt zu haben, und diese ausreichend verteidigen zu können. Das Spiel endet, wenn Ihre Lebensenergie durch Kämpfe und Hundebisse auf Null reduziert wurde, Sie auf einer Ihrer Reisen verhungert oder verdurstet sind, oder Sie tatsächlich zum Gebieter über alle Madenpuler und beinabschneidenden Mutanten aufsteigen konnten. **(tw)**



BURNTIME

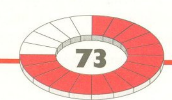
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Max Design
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Anfänger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus; CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006
Telefax: 0581 - 14461

Top Ten

1.	X-Wing	DA	89,50
2.	Strike Commande	DA	87,50
3.	Eishockey Manager	DV	78,50
4.	Lemmings 2	DA	80,50
5.	Comanche	DV	89,50
6.	Comanche Data Disk1	DV	55,50
7.	Syndicate	DA	84,50
8.	Indiana Jones 4	DV	88,50
9.	Der Patrizier	DA	83,50
10.	Civilization	DV	86,50

Neuheiten

Aces over Europe	DV	85,50
Bazooka Sue	DV	85,50
Cyber Race	DA	84,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50
Fire & Ice	DA	61,50
Flugsimulator 5.0	DV	119,50
Hired Guns		86,50*
Lands of Lore	DV	66,50
Lothar Matthäus Fußball	DV	74,50
Might and Magic 5	DV	79,50
NHL Hockey	DA	86,50
Pacific Strike	DA	92,50
Pirates Gold	DV	96,50
Return of the Phantom	DV	96,50
Streetfighter 2	DM	67,50

Top Ten CD-ROM

1.	The 7th Guest	DA	139,50
2.	Der Patrizier	DV	96,50
3.	Wing Commander 1 + Mission Disk 1+2	DA	99,50
4.	Secret of Monkey Island	E	95,50
5.	Sherlock Holmes 2	E	139,50
6.	Loom	DA	89,50
7.	Secret Weapons of the Luftwaffe	E	95,50
8.	Battle Chess	E	129,50
9.	Prince of Persia	DA	129,50
10.	Eco Quest	E	95,50

Nice Price

Battlehawks 1942	E	29,50
Bundesliga Manager	DV	54,50
Battlechess	DA	31,50
European Super league	DA	39,90
Die Kathedrale	DV	56,50
Heroes Quest Twin Pack	DA	49,50
NCAA Basketball	E	59,50
Pinball Construction Set	DA	29,50
Powermonger	DA	69,50
Railroad Tycoon	E	39,50
Test Drive 2 Collection	E	32,50
TV Sports Football	DA	29,50

Preislisten-Auszug

1869	DV	83,50
688 Attack Submarine	DA	37,50
A Train	DV	95,50
Afrika	DV	79,50
Alone in the Dark	DV	89,50
Award Winners Compil.	DA	68,50
Bard's Tale 3	DA	32,50
Battle Team	DA	76,50
Battle Isle Data Disk 2	DA	49,50
Battletech Trilogy	E	82,50
Buck Rogers 2	DV	85,50
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	72,50
Buzz Aldrins Race	DA	89,50
Campaign	DV	82,50
Campaign Data Disk	DV	49,50
Carrier Strike	E	82,50
Championship Manager	DV	75,50
Das schwarze Auge	DV	83,50
Dogfight	DA	87,50
Dream Team	DA	59,50
Dune 1	DA	54,50
Dune 2	DV	68,50
Eight Ball de Luxe	DA	68,50
Espana 1992	DA	42,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50
Fantastic Worlds	Da	69,50
Fields of Glory	DV	89,50
Flashback	DV	69,90
Formula One Grand Prix	DA	86,50
Gobliins 2	DV	89,50
Hannibal	DV	82,50
Harrier Jump Jet	DV	86,50
Heart of China	DV	69,50
Incredible Machine	DV	69,50
Ishar 2	DV	65,50
Jonathan	DA	97,50
KGB	DV	64,50
Legend of Kyrandia	DV	65,50
Leisure Suit Larry 5	DV	69,50
Links 386 Pro	DA	86,50
Links 386 Course Banff	E	49,50
Links 386 Mauna Kea	E	49,50
Links 386 Course Belfry	E	49,50
Links 386 Course Innisbrook	E	49,50
Lure of the Temptress	E	39,90
M 1 Tank Platoon	DA	73,50
Michael Jordan in Flight	DA	77,50
Napoleonics	DA	82,50
Nigel Mansell Racing	DA	66,50
North & South	E	32,50
On the Road	DV	66,50
Penthouse Hot Numbers	DV	43,50
Populous 2	DA	75,50
Ragnarok	DV	89,50
Realms	DA	59,50
Sensible Soccer	DA	59,50
Shadowworlds	E	69,50
Skat 92	DV	66,50
Space Hulk	DA	83,50
Space Quest 5	DV	70,50
Stunt Island	DV	89,50
Super Tetris	E	42,50
Syndicate	DV	84,50
TV Sports Boxing	DA	41,50
Tornado	DA	92,50
War in the Guld	DA	78,50
WWF 2 European Rampage	DA	72,50
X-Wing Mission Disk 1	DA	49,50
Zak MacKracken	DV	49,50

CD-ROM-Preislisten-Auszug

Desert Storm	E	99,50
Die Schöne und das Biest	E	88,50
Dune 1	DA	99,50
Eye of the Beholder 3	E	73,50
Gunship-Midwinter Comp.	DA	97,50
Inca	DV	119,50
Indiana Jones 4	E	99,50
Jutland	E	139,50
Kings's Quest 6	DA	109,50
Laura Bow 2	Da	99,50
Sherlock Holmes 3	DA	139,50
M1 Tank Platoon	DA	87,50
Revell European Racers	DA	89,90
Shuttle	DA	109,50
Ultima 1-6	E	89,50

IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version.

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

Versandkosten: Vorkasse 5,– DM, UPS und Postnachnahme 9,– DM zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,– DM. Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos – Bitte Systen angeben! Händleranfragen erwünscht.

AB 300 DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT
GmbH
Postfach 1932 - 29525 Uelzen

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw)
Freie Mitarbeiter:
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt), A. Locker (al)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Rolf Boyke, js-team

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht (verantw.)

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

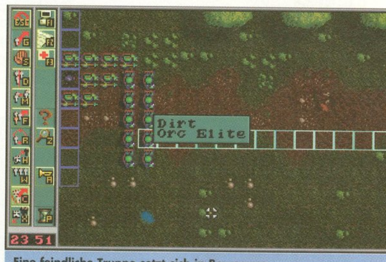
VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
DMV-Verlag, PC-Player Abonnementverwaltung
Postfach 20 06 44, 80006 München
Tel.: 089/5 11 72 83 + 5 11 72 84
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 84,00
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M.: Kontonr. 23043-608
Bayerische Vereinsbank Markt Schwaben, BLZ 700 202 70,
Kontonr. 478 344 49
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 08 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 540,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/2 40 13 -2 22, Fax: 089/2 40 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich

AMBUSH AT SORINOR



Eine feindliche Truppe setzt sich in Bewegung

Wetzt die Messer, spannt die Bogen – es ist Zeit, ein paar Attentate zu verüben. Marodierende Orks und Wegelagerer-Clans rüpeln sich bei diesem Fantasy-Taktikspiel gründlich an.

Kaum etwas war den Kaufleuten, ehrbaren Bürgern und Jungfrauen im Mittelalter so lästig wie Wegelagerer. Diese Rüpel gingen nämlich nicht gerade zimperlich mit ihren Opfern um. Meistens warteten sie hinterm Baum, holten einen Knüppel aus dem Sack und »Boing!« – der große Blackout. Wenn sich das Opfer nach dem ungewollten Schönheitsschlaf den Hinterkopf rieb, waren Geldbeutel, Geschmeide und/oder Unschuld weg. Falls man überhaupt wieder aufwachte, denn manchmal schnitten die Herren statt dem Geldbeutel auch



A. LOCKER

Ambush at Sorinor hinterläßt bei mir gemischte Gefühle. Einerseits spielt es sich einigermaßen gut, wenn man sich durch die spartanische Icon-Steuerung gebissen hat. Mit ein wenig Feingefühl beim Einkauf der Mordwerkzeuge und dem notwenigen taktischen Gespür schafft man so ziemlich jede der Missionen (die netterweise nicht so lange dauern wie bei anderen Strategie-Hämmern). Vor allem in kniffligeren Aufträgen reagiert die Gegenseite recht clever – soweit stimmt's.
Doch nach ein paar Stunden hat man das Orkschlachten ziemlich dick (...und unbewaffnete Kaufleute abzumurksen, ist wirklich nicht mein Fall).
Außerdem verleidet einem die Mickergrafik eine Menge Spaß. Wer schon einmal im Kartenmodus ein paar gelbe Punkte auf einem beigen Untergrund gesucht hat, weiß, wovon ich spreche.
Alles in allem ein durchschnittliches Taktikgewusel, aber kein Grund, jetzt zum Strategie-Fan zu konvertieren. Spezialisten werden Gefallen finden; der Rest sollte lieber auf altbewährte Klassiker zurückgreifen.



Zuerst sucht man sich einen vertrauenswürdigen Auftraggeber aus, dann läßt man sich seine Mission genau erklären

den Hals ab (Vergleiche mit Steuerbeamten unseren Jahrhunderts sind also nicht gerechtfertigt). Und genau um dieses Thema geht's in »Ambush at Sorinor«: um die hohe Kunst, Fallen zu stellen – oder sie zu meiden.

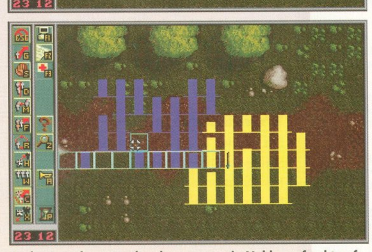
Der Spieler agiert als Großstratege für eine Handvoll Wegelagerer, Mörder, Attentäter und ähnliche Lieblinge. Doch statt wild draufloszuräubern oder gar eine Robin-Hood-Solokarriere zu starten, sucht man sich einen Auftraggeber für seine Schandtaten. Es gibt sechs Clans in Sorinor: Die Rokans, Ylartrius, Sernevans, Grlzx, Twillins und Drokals. Alle würden sich gerne die Hälse abschneiden, sind sich aber zu fein dazu, was dem Spieler eine Hochkonjunktur beschert. Entweder schwingt man sich in eine Einzelmission oder setzt auf eine komplette Söldner-Karriere (bei letzterer startet man mit weniger Kohle im Säckel).

Die Missionen lassen sich in zwei Varianten aufteilen. Die Erste: Eine Gruppe des gegnerischen Clans betritt das Spielfeld; Schwupps, wird sie von Ihrer Mannschaft weggemetzelt. Fall Nummer zwei: Man muß ein paar wichtigen Personen seines Clans Geleitschutz geben. Hier zeigt sich, daß eine Gerade nicht immer der schnellste (und blutärmste) Weg ist, denn im Gelände warten die Herren mit den langen Messern.

Je nach Mission stehen unterschiedliche Söldnergruppen zur Verfügung. Man startet mit ein paar Barbaren, Schwertkämpfern und Bogenschützen; in komplizierteren Szenarien kommen Profis des mordenden Gewerbes dazu. Außerdem stehen einige Fallen im Repertoire, mit denen sich viel Arbeit sparen läßt. Je nach Missionsart verteilt man seine Mannschaft geschickt in der Landschaft; spielt den Aufpasser, schlängelt sich mit Vor- und Nachhut durch die Pampa und hofft, daß nicht eine ungewaschene Horde aus den Büschen bricht.

Die Einheiten werden über Icons gesteuert. Man kann eine Gruppe patrouillieren lassen, sie aufsplitten, die Meute auf eine feindliche Gruppe ansetzen wie einen Trupp Bluthunde oder zum Sammeln blasen. Damit Züge in Ruhe geplant werden können, läßt sich die Mission jederzeit anhalten. Ist das gesteckte Limit erreicht, winkt ein saftiges Preisgeld, mit dem man sich bessere Ausrüstung und neue Söldner kaufen kann. Wer vom Fallenstellen nicht genug bekommen kann, darf sich mit dem mitgelieferten Editor seinen Privatkrieg zusammenbasteln. Die Szenarien laufen nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. **(al)**





Hacken, stechen, morden, hauen – so ein Nahkampf geht auf die Gesundheit. Per Tastendruck kann man sehen, wie's den Söldnern geht



IM WETTBEWERB

Syndicate	89
Dune II	79
Fields of Glory	61
AMBUSH AT SORINOR	**56**
Cohort II	21

Ein bißchen sengen und brandschatzen mag das Aggressionspotential senken, aber auf Dauer senkt sich nur der Blutdruck. Lieblose Zweckgrafik, Labbersound und eine ziemlich dröge Icon-Steuerung holen Ambush at Sorinor aufs Mittelmaß zurück. Wer Spannung sucht, ist bei den Echtzeit-Thrillern Syndicate oder Dune II besser aufgehoben. Armee-Wuseleien mit historischem Flair und besserer Grafik bietet Microproses Fields of Glory. Taktik zum Ablachen garantiert der Rote-Laternen-Halter Cohort II.



AMBUSH AT SORINOR

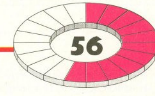
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindcraft
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Digi-Sounds gibt's erst ab 2 MByte RAM. Mit einem Editor kann man eigene Szenarien entwerfen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



DIE PC PLAYER-DISKETTE

Sie wollen das neueste Microprose-Adventure jetzt schon anspielen? Na prima – und neben einer Schnupperversion von »Dragonsphere« bietet unsere neue Diskette einen Patch für Waveblaster-Besitzer und die offiziellen PC-Player Missionen aus der »Wing Commander Academy«

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unseren Disketten benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM.**
- **Das Installations-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe von »START« auf.**

Alle Monate wieder bietet PC Player eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an. Für 8 Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen auch diesmal eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es in sich hat.

Bitte beachten Sie, daß wir keine 100-prozentige Garantie übernehmen, was die Kompatibilität der einzelnen Programme mit ihrem System angeht. Wir können diesbezüglich auch keinen Support gewähren. Sollte eine Diskette hingegen schlichtweg defekt sein, dann kann man sie natürlich bei der Bestelladresse umtauschen.

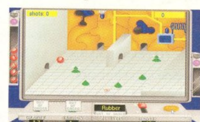
Bruderzwist am Königsthron: Dragonsphere von Microprose

Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 10/93 finden Sie folgende Attraktionen:

Demo-Version von Dragonsphere

Bei Microprose sitzen die Adventure-Programmierer noch eifrig an den letzten Puzzles von »Dragonsphere«. Das Fantasy-Adventure rund um einen bösen Zauberer, der aus seinem Gefängnis auszubrechen droht, soll im November erscheinen. Wochen, bevor das Spiel auf den Markt kommt, können Sie sich aber schon an einer Demo laben und die ersten Puzzles lösen. Bitte beachten Sie: Die Demo läuft nur auf 386ern aufwärts mit mindestens 2 MByte freiem EMS-Speicher.

Spielbare Level der Wild Science Arcade



Lernspiel in Super-VGA: Wild Science Arcade

Wer die »Incredible Machine« mochte, wird sich auch schnell an die »Wild Science Arcade« gewöhnen. Steuern Sie einen kleinen Ball durch mehrere physikalische Probleme. Lernen Sie Gravitation, Magnetismus und andere Naturgesetze auf spielerische Art kennen. Die 5-Level-Demo gibt es auf unserer Diskette, das fertige Spiel testen wir (hoffentlich) in der nächsten Ausgabe. Für diese Demo brauchen Sie unbedingt eine Super-VGA-Karte mit VESA-Treiber.

Exklusive Wing-Commander-Academy-Missionen

Exklusiv: Die PC-Player-Missionen zu Wing Commander Academy

Boris »Kilrathi Killer« Schneider und Thomas »No Wingman« Werner laden Sie zu acht Missionen ein, die wir exklusiv für unsere Leser mit der »Wing Commander Academy« gestaltet haben. Um diese Missionen zu spielen, brauchen Sie aber in jedem Fall das Original-Spiel »Wing Commander Academy«; ohne das Programm sind die Missionen nicht lauffähig!

WaveBlaster blastet wieder

Ein kleiner Bug im WaveBlaster läßt einige Spiele abstürzen. Wenn Sie die Soundkarten-Kombination SB 16 ASP und WaveBlaster besitzen, können Sie dank WBFIX.COM (auf unserer Diskette enthalten) auch Spiele wie »Ultima Underworld 2« wieder absturzfrei genießen. Optimal für alle, die unser kleines Listing aus dem Technik-Treff nicht abtippen wollen.

BESTELLCOUPON

JA, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM 8,- pro Stück (inklusive Porto und Versand) bestellen (bitte zutreffendes ankreuzen):

- ❑ Ausgabe 10/93
- ❑ Ausgabe __/93
- ❑ Ausgabe __/93

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
❑ Bankabbuchung (kein Sparkonto!)

Bankleitzahl:

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

Kontoinhaber:

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte diesen Bestellcoupon vollständig und deutlich lesbar ausfüllen.

- ❑ Scheck über DM 8,- liegt bei
- ❑ Per Nachnahme (zzgl. DM 7,– Nachnahmegebühr)
- ❑ Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck oder Postanweisung (zzgl. DM 7,-)

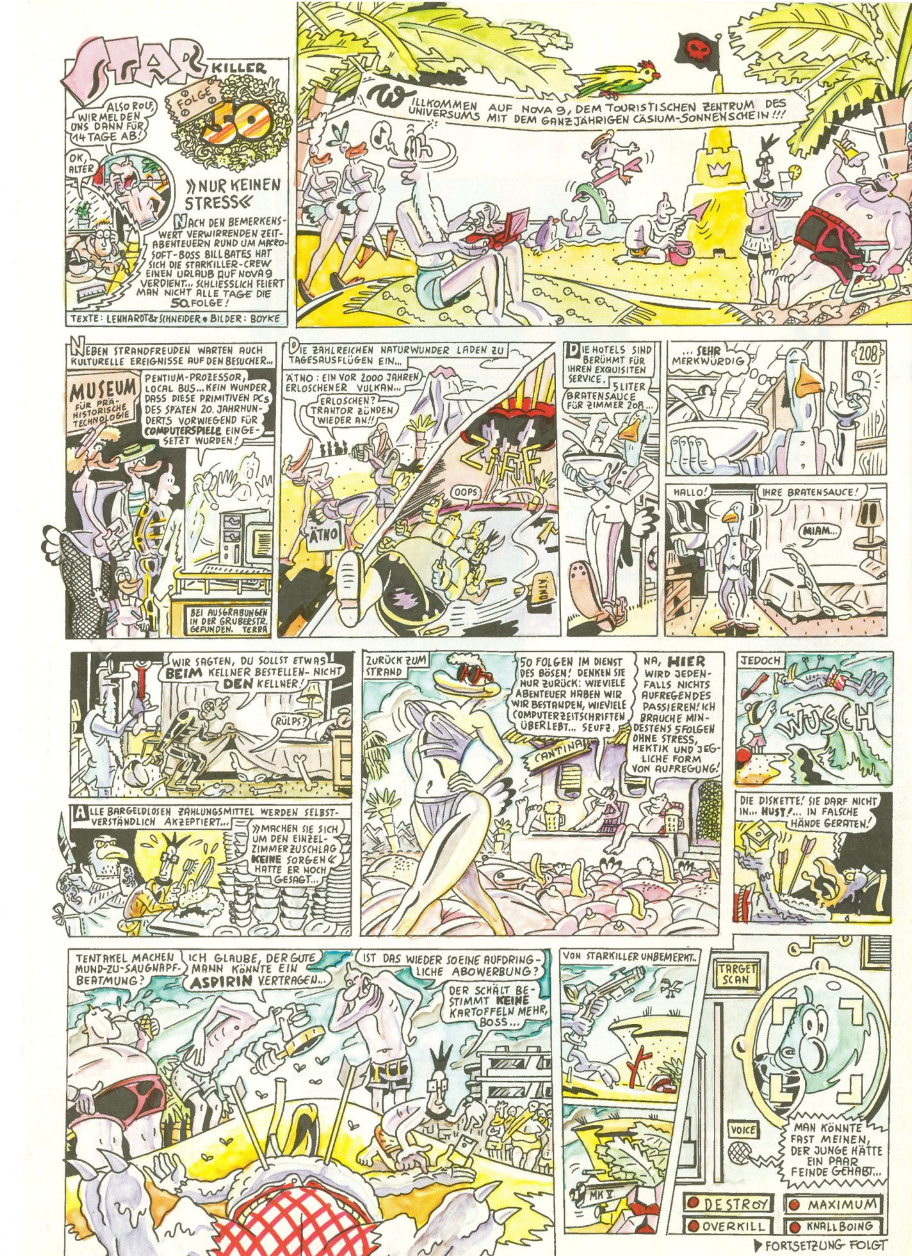
SO WIRD BESTELLT

Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcoupon links vollständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Development
PC PLAYER Diskettenservice
Postfach 10 05 18
80079 München

Telefonisch und per Fax:
Unsere »Call-a-Disk«-Hotline nimmt wochentags zwischen 10 und 18 Uhr Ihre Bestellung gerne entgegen. Bitte wählen Sie die Nummer (089) 427 1039. Alternativ können Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende Nummer schicken: (089) 423 608.



STAR KILLER
FOLGE 50
ALSO ROLF, WIR MELDEN UNS DANN FÜR 14 TAGE AB!
OK, ALTER
»NUR KEINEN STRESS«
NACH DEN BEMERKENSWERT VERWIRRENDEN ZEITABENTEUERN RUND UM MACROSOFT-BOSS BILL BATES HAT SICH DIE STARKILLER-CREW EINEN URLAUB AUF NOVA 9 VERDIENT... SCHLIESSLICH FEIERT MAN NICHT ALLE TAGE DIE 50. FOLGE!
TEXTE: LENHARDT & SCHNEIDER • BILDER: BOYKE
WILLKOMMEN AUF NOVA 9, DEM TOURISTISCHEN ZENTRUM DES UNIVERSUMS MIT DEM GANZJÄHRIGEN CÄSIUM-SONNENSCHEIN!!!
NEBEN STRANDFREUDEN WARTEN AUCH KULTURELLE EREIGNISSE AUF DEN BESUCHER...
MUSEUM FÜR PRÄHISTORISCHE TECHNOLOGIE
PENTIUM-PROZESSOR, LOCAL BUS... KEIN WUNDER DASS DIESE PRIMITIVEN PCs DES SPÄTEN 20. JAHRHUNDERTS VORWIEGEND FÜR COMPUTERSPIELE EINGESETZT WURDEN!
BEI AUSGRABUNGEN IN DER GRUBERSTR. GEFUNDEN. TERRA
DIE ZAHLREICHEN NATURWUNDER LADEN ZU TAGESAUSFLÜGEN EIN...
ÄTNO: EIN VOR 2000 JAHREN ERLOSCHENER VULKAN...
ERLOSCHEN? TRANTOR ZÜNDEN WIEDER AN!!
ÄTNO
ZIFF
OOPS
ÄTNO
DIE HOTELS SIND BERÜHMT FÜR IHREN EXQUISITEN SERVICE.
5 LITER BRATENSAUCE FÜR ZIMMER 208...
... SEHR MERKWÜRDIG
208
HALLO!
IHRE BRATENSAUCE!
MIAM...
WIR SAGTEN, DU SOLLST ETWAS BEIM KELLNER BESTELLEN – NICHT DEN KELLNER!
RÜLPS?
ALLE BARGELDLOSEN ZAHLUNGSMITTEL WERDEN SELBSTVERSTÄNDLICH AKZEPTIERT...
»MACHEN SIE SICH UM DEN EINZELZIMMERZUSCHLAG KEINE SORGEN« HATTE ER NOCH GESAGT...
ZURÜCK ZUM STRAND
50 FOLGEN IM DIENST DES BÖSEN! DENKEN SIE NUR ZURÜCK: WIEVIELE ABENTEUER HABEN WIR WIR BESTANDEN, WIEVIELE COMPUTERZEITSCHRIFTEN ÜBERLEBT... SEUFZ.
NA, HIER WIRD JEDENFALLS NICHTS AUFREGENDES PASSIEREN! ICH BRAUCHE MINDESTENS 5 FOLGEN OHNE STRESS, HEKTIK UND JEGLICHE FORM VON AUFREGUNG!
CANTINA
JEDOCH
WUSCH
DIE DISKETTE! SIE DARF NICHT IN... HUST!... IN FALSCHE HÄNDE GERATEN!
TENTAKEL MACHEN MUND-ZU-SAUGNAPF-BEATMUNG?
ICH GLAUBE, DER GUTE MANN KÖNNTE EIN ASPIRIN VERTRAGEN...
IST DAS WIEDER SO EINE AUFDRINGLICHE ABOWERBUNG?
DER SCHÄLT BESTIMMT KEINE KARTOFFELN MEHR, BOSS...
VON STARKILLER UNBEMERKT...
MK V
TARGET SCAN
VOICE
MAN KÖNNTE FAST MEINEN, DER JUNGE HÄTTE EIN PAAR FEINDE GEHABT...
DESTROY
MAXIMUM
OVERKILL
KNALLBOING
FORTSETZUNG FOLGT

GALACTIC WARRIOR RATS

Ein Ballerspiel für Tierfreunde, bei dem Sie drei mutierten Ratten bei der Rettung ihres neuen Heimatplaneten helfen können.



Die in der Kampfkugel hockende Ratte ist fast jedem der blechernen Kammerjäger überlegen

Drei Ratten überleben in der Vorgeschichte dieses Actionspiels den Absturz eines Raumschiffes auf einen fremden Planeten. Durch die Radioaktivität des explodierenden Schiffsreaktors werden Sie in intelligente Mutantenratten verwandelt, die sich selbstbewußt die Namen Newton, Darwin und Einstein geben. Die für die notorische Nichtbeachtung sämtlicher galaktischer Umweltschutzvorschriften berüchtigte Grand Universal Mining Company hat jedoch auf dem neuen Heimatplaneten der Ratten einen Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert.

Um die totale Vernichtung dieser Welt zu verhindern, müssen unsere scharfzähnigen Freunde fünf Computerkomplexe durchstreifen und die Energiequellen lahmlegen. Jedes Gebäude besteht wiederum aus zwei Ebenen, zwischen denen man sich mit Teleportern praktisch hin- und her bewegen kann. Verschiedene Typen von Robotern, die je nach Modell fies, hinterhältig, rücksichtslos oder gemeingefährlich sind, sehnen den Zeitpunkt der Selbstzerstörung wohl dermaßen herbei, daß sie alles tun, um Sie bei Ihrer Planetenrettungsaktion tatkräftig zu behindern.

Die Ratten besteigen daher kugelförmige Kampfrüstungen und rollen nacheinander – ausgestattet mit den neuesten Waffen – durch die ungastlichen Gänge. Ein eliminierter Roboter hinterläßt als Dank für einen vernichtenden Lasertreffer ein Goldstück. Für das eingesammelte Edelmetall kann man sich in Joe's Automated Weapon Store – erreichbar über jedes Computerterminal – Ausrüstungsgegenstände, Energie, Munition und Smart Bombs kaufen. Die Waffenpreise richten sich allerdings nach der Effektivität, so daß man für eine gute stickstoffgekühlte Laserwumme ein hübsches Sümmchen vom Girokonto abheben muß. Bis zu zwei Waffen können montiert werden, zwischen denen Sie per Knopfdruck umschalten dürfen.



Joe's Automated Weapon Store hat Roboterbrutzler jeden Kalibers – allerdings nur gegen Barzahlung

Zudem hinterlassen einige zerbröselte Kampfroboter antik wirkende Schlüssel, mit denen Sie Schleusentüren öffnen. Wurde einem Ihrer mutierten Lieblinge der Rattenschwanz angesengt, dann sollten Sie ihn flugs durch einen der anderen beiden – bereits wartenden – Artgenossen ersetzen. **(tw)**

THOMAS WERNER

Andere Firmen hätten sicher keine Skrupel gehabt, die Billigratten als Vollpreisspiel unter das Volk zu bringen. Da es sich um einen ausgesprochen hausbackenen Action-Vertreter handelt, hätte ich in diesem Fall von einem Kauf abgeraten. Grafik und Sound sind wahrlich nicht überwältigend; spielerisch wird allenfalls Durchschnitt geboten. Die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung ist eher mißlungen.
Positiv wirkt das Handelselement: Nur wer sich sein Geld klug einteilt und die passenden Extras im richtigen Augenblick erwirbt, wird auf Dauer erfolgreich sein. Da der Hersteller sein Programm für einen sehr zivilen Preis anbietet, dürfte es trotz der mäßigen Wertung für actionbegeisterte Computerspieler ein lohnender Kauf sein. Knapp 30 Mark als Investition in eine kurzweilige Wochenendunterhaltung sind sicherlich angemessen – schließlich dürfen Sie für diesen Betrag heutzutage noch nicht einmal mehr einem Kammerjäger beim Aufstellen der Rattenfallen zusehen.



Auf dieser Übersichtskarte können Sie erkennen, welche Energiequelle Sie als nächstes deaktivieren können

GALACTIC WARRIOR RATS

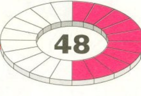
- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Summit
Ca.-Preis	DM 30,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

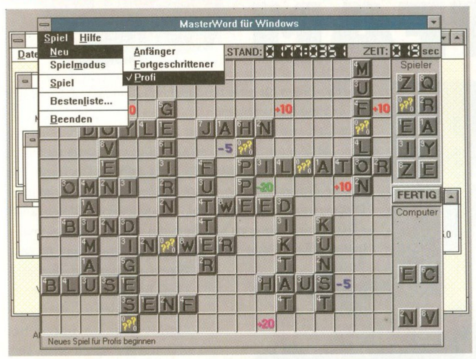
Freies RAM: min. 512 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Actionspiel mit Waffenkauf.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA



MASTER WORD

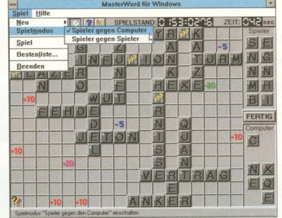


Auf dem Profi-Level baut der Computergegner listige Wortkonstruktionen

Klingt nach einer Microsoft-Textverarbeitung, ist aber ein »Scrabble«-Verschnitt für Windows: Können Sie dem Computer mit seinem 5000-Wort-Repertoire etwas vorlegen?

Scrabble ist der anregende Brettspiel-Klassiker, bei dem man aus einem Buchstaben-Kontingent möglichst gewaltige Wörter bilden muß. Doch das Ablegen auf dem Kreuzworträtsel-artverwandten Spielbrett ist nicht frei von Konflikten und Aggressionen: Mühsam kratzt man ein paar Spielpartner zusammen, da spurtet der Haushund dynamisch quer übers Brett. Ist die Schneise der Verwüstung korrigiert, folgt eine langwierige Grundsatzdebatte mit Tante Olga, ob »Schnupfwiedel« ein gültiges Wort ist oder nicht.

Freunde solcher Buchstaben-Ablegespiele bekommen mit »Master Word« eine erbauliche Alternative geboten. Diese Windows-Neuerscheinung aus Data Beckers berühmt-berüchtigter »Goldenen Reihe« greift die klassische Scrabble-Spielidee auf. Aus jeweils zehn Buchstaben müssen Sie ein besonders punkteträchtiges Wort bilden und auf dem Spielfeld ablegen. Jeder Buchstabe hat einen individuellen Wert: Wer ein »Q« sinnvoll parkt, kassiert dafür mehr Punkte als beim plazieren eines schnöden »E«. Steine mit einem Fragezeichen lassen sich als Joker verwenden. Belegen Sie Bonusfelder mit Aufschriften »+10« oder »-5«, kommt dieser Punkte-Bonus bzw. -Malus dazu.



Kreuz und quer werden die Buchstaben-Plättchen abgelegt

Zug für Zug sind beide Parteien abwechselnd an die Reihe. Gespielt wird entweder gegen einen Freund oder den Computer, der drei Schwierigkeitsgrade bietet. Auf dem »Profi«-Level hat das Programm immerhin ein 5000-Wörter-Vokabular drauf. Ertappt der PC Sie beim Ablegen windiger Wortbildungen Marke »Schwanzhund«, mahnt er zum ehrlichen Spiel. Seine Ehrlichkeit demonstriert der Computergegner durch die Definition aller Wörter, die er bildet. Auf Wunsch bekommen Sie auch einen Zugvorschlag serviert.

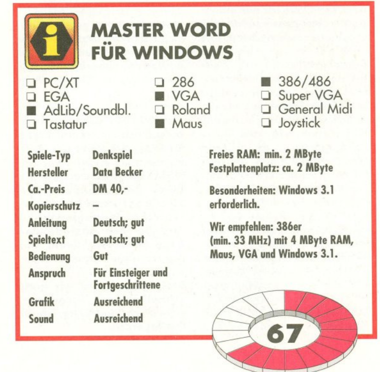
Wurde das Brett mit Wörtern vollgekleistert, schlägt die Stunde der Endabrechnung. Die besten Spieler werden in der High-Score-Liste verewigt. Erlahmt mitten in einer Partie die Lust (oder betritt Ihr direkter Vorgesetzter das Büro), läßt sich der Zwischenstand zwecks späterer Fortsetzung speichern. **(hl)**

MasterWord - Erste Verwarnung !

Seien Sie mir nicht böse, aber das ist schon das dritte Wort, das ich nicht kenne !

Sind Sie ganz sicher, daß Sie kein bißchen schummeln ?

Gelbe Karte: Nach einigen zweifelhaften Eingaben wird an Ihre Ehrlichkeit appelliert



MASTER WORD FÜR WINDOWS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Data Becker
Ca.-Preis	DM 40,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, VGA und Windows 3.1.

67



HEINRICH LENHARDT

Ein Scrabble-Clone für Windows, komplett in Deutsch mit starkem Computergegner – dafür kann man schon mal 40 Mark locker machen.

Von Desastern Marke »Bubble & Quaak« gut erholt legt Data Becker hier ein schnuffiges Programm vor, das ideal als Zeittotschläger in kleinen Pausen geeignet ist.

Dank der zufällig arrangierten Buchstaben- und Spielfeld-Zusammenstellung bietet jedes Match eine neue Herausforderung.

Ein paar zusätzliche Spielvarianten der Abwechslung zuliebe hätten ebenso wenig geschadet wie mehr Enthusiasmus bei der Gestaltung von Grafik und Sound.

Master Word erfüllt seinen Zweck, hat keine groben Macken und sollte jedem Mitmenschen Freude bescheren, der Buchstaben-Puzzles von Scrabble bis zum Kreuzworträtsel schätzt. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist in Ordnung.

Lustig ist das Soldatenleben: Ein bemerkenswert geschmackloses 3D-Strategiespiel versetzt Sie mitten in den schönsten Vietnamkrieg. Viel Vergnügen!

SEAL TEAM



Flurschäden gehören zum Handwerk: Die typischen Auswirkungen eines kleinen Ausflugs unseres Seal Teams

Jede dieser vertrauenerweckenden Spielfiguren hat ihre Stärken und Schwächen

Ein lauschiger Abend in Südostasien: Grillen zirpen, der Fluß rauscht und irgendwo knackt ein Ast im Dickicht. Die Bewohner des kleinen Dorfes sollten brav in ihren Hütten bleiben, denn wir schreiben das Jahr 1968 und befinden uns in Vietnam. Ein vierköpfiges Team amerikanischer Soldaten spaziert durchs Gehölz. Gewiß soll man zivile Opfer vermeiden, aber bei solchen gefährlichen Einsätzen kann der Zeigefinger schon mal ein wenig nervös werden. 3D-Grafik und digitalisierte Soundeffekte sorgen für eine besonders anschauliche Perspektive beim Unterholz-robben.

Was sich wie ein Beitrag für unsere Satirerubrik »Finale« liest, ist bitterer Ernst: In seiner jüngsten Veröffentlichung sprengt die sonst so seriöse US-Softwarefirma Electronic Arts alle Zynismus-Grenzen. Absolut todernst und ohne jegliche Distanz werden bei »Seal Team« Bodeneinsätze kleiner amerikanischer Stoßtrupps simuliert, die während des Vietnamkriegs verschiedene Aufträge ausführen. Insgesamt 80 Missionen werden auf die Jahre 1966 bis 1969 verteilt. Jeder Einsatz läßt sich im »Practice«-Modus einzeln üben; bei »Campaign« spielt man sich Mission für Mission durch den ganzen Krieg – bis Ihre Hauptspielfigur letztendlich den Heldentod erleidet.

Der Anführer Ihres Teams muß einen Auftrag überleben, um weiterzukommen. Geht einer der drei Kameraden drauf, so ist dies weitaus weniger tragisch – schließlich hat man vor jeder Mission die Wahl zwischen mehreren Spielfiguren, um die verwaisten Positionen mit frischem Kanonenfutter zu füllen. Wer überlebt, hat mehr vom Spiel: Die Charaktere sammeln Routine und verbessern ihre so schönen Talente wie z.B. »Beweglichkeit« oder »Granatenwerfen«. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich sehr fein dosieren; wer ein besonders unbekümmertes Dasein führen will, mache seine eigenen Charaktere unverwundbar und gönne den Gegnern nicht das kleinste Fitzelchen Intelligenz,

Apropos Gegner: Natürlich sind die heimischen Asiaten die bösen Buben; die amerikanischen Soldaten die »Guten«. Ein Seitenwechsel ist nicht vorgesehen. Für das Gefangennehmen und Abknallen von Vietcong-Soldaten winkt am Ende einer Mission ein besonders gutes Ergebnis; erwischt man einen Zivilisten, gibt's gerade mal ein wenig Punktabzug – reizend. Die Schwarzweiß-Malerei wird bis zur letzten Mission durchgezogen: Ihr wackerer Trupp patrouilliert, überfällt und rettet Kameraden, daß es nur so eine Freude ist. Liebhaber militärischer Dumpfheit werden zudem mit sol-

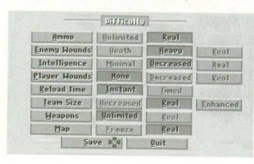
HEINRICH LENHARDT

Vielseitigkeit kann man Electronic Arts nicht absprechen: Das spritzige Sportspiel »NHL Hockey« ziehe ich mir immer noch mindestens zweimal die Woche rein; als nächster Titel soll ein anspruchsvolles Schachprogramm mit Weltmeister Kasparov erscheinen. Und mitten zwischen zwei so kultivierte Software-Ereignisse bekommt man ein derbes Kriegsopus wie Seal Team reingehauen – da müssen ganze Abteilungen im Tiefschlaf gewesen sein, als dieses Machwerk die Qualitätskontrollen passierte.

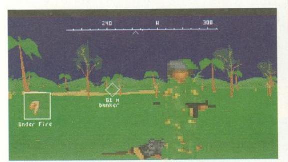
Über die moralischen Defizite des Programms muß ich nicht lamentieren – die sind offensichtlich. Das undifferenzierte »nachspielen« eines Krieges der jüngeren Vergangenheit mit gröbster Schwarzweiß-Malerei wird viele potentielle Käufer von vornherein abschrecken. Aber auch abgebrühte Spieler werden von Seal Team enttäuscht sein. Die langsame, detailarme Grafik kann gegen andere 3D-Titel der letzten Monate nicht bestehen, Anleitung und Bedienung überbieten sich gegenseitig an Umständlichkeit.

Beim zwischen Hektik, lahmen Durchhängern und Unübersichtlichkeit pendelnden Spielablauf kommt die Motivation ganz schön unter die Räder. Actionspieler werden durch das undurchsichtige Taktikgefummel abgeschreckt; Strategie-Freaks würden sich anstelle der Grob-3D-Grafik lieber ein ausgereifteres System wünschen.

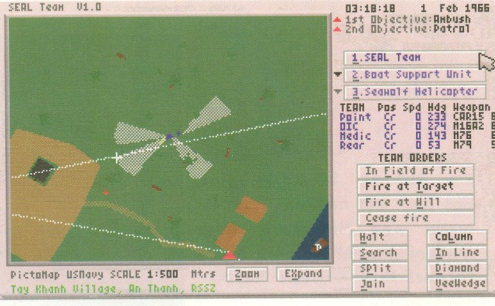
Seal Team sollten wir ganz schnell wieder vergessen: spielerisch überflüssig, inhaltlich ärgerlich.



Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in vielen Kategorien individuell einstellen



Grusel-Grafik: Bei der grünlichen Pixel-Säule handelt es sich um einen Ihrer Teamkollegen, am Boden liegen die Überreste eines Gegners

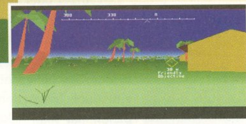


Die zoombare Landkarte ist ein wichtiges Werkzeug zur strategischen Planung

chen Leckerbissen wie den Einsatzbesprechungen oder dem kurzen Anstimmen eines Marschliedchens verwöhnt.

Die inhaltliche Intention ist eindeutig – heldenhafte amerikanische Soldaten murksen reihenweise böse Vietnamesen ab. Leider wußten die Programmierer nicht so recht, was sie spielerisch eigentlich bezwecken wollten. 3D-Grafik und direkte Steuerung Ihres Teamanführers sorgen zwangsläufigerweise für eine Action-Komponente. Sie pirschen durch die 3D-Gefilde als wär's ein Stückchen »Ultima Underworld« (...mit schlechterer Grafik). Mal wird gekrochen, mal gegangen oder besonders lärmintensiv gerannt. Böse Feinde nimmt man mit Handarbeit ins Visier; per »Search«-Kommando werden nach dem gelungenen Überfall Gefangene genommen und Waffen geborgen – man soll ja gar nicht glauben, was ein Maschinengewehr kostet! Verschiedene Waffen und begrenzte Munition sollten berücksichtigt werden; mit einer gezielt geschleuderten Granate läßt sich auch ein fröhlich flackerndes Feuerchen entfachen.

Auf der anderen Seite zieht's das Programm sehr zur Strategie hin. Gegnerische Stellungen müssen umgangen werden, Ihr Team läßt sich in zwei Minigrüppchen aufsplitten, das ständige Nachsehen auf der Karte ist unumgänglich (»Wo ist mein Primary Target geblieben?«). Stetiges Schleichen durch saftiges Grün ermüdet jeden Spieler auf Dauer – also kann man eine Zeitkompression anwerfen, die kurzzeitig den Spielablauf beschleunigt. Schlauerweise wird die 3D-Grafik während des beschleunigten Voranpirschens eingefroren. Sie müssen also immer wieder die Kompression abschalten, um nachzusehen, wo Sie sich gerade befinden. Während einer Mission läßt sich der Spielstand nicht speichern. Im Campaign-Modus dürfen Sie immerhin zwischen den Aufträgen den Stand der Dinge auf Festplatte konservieren – alle Talentwerte Ihrer Team-Mitglieder, Gesamtpunktzahl und Ordenssammlung inklusive. **(hl)**


Um auf langsameren PCs eine flüssige 3D-Darstellung zu erzielen, lassen sich die Grafikdetails in sechs Stufen variieren



Die Aufgabe wurde erfüllt; das Seal Team kann zur Basis zurückkehren



IM WETTBEWERB

Der Geschmacklosigkeits-Pokal geht an Seal Team: Das betont detaillierte Vietcong-Killen übertrifft sogar Empires Golfkriegs-Dreistigkeit War in the Gulf. Auf unsere Gesamtwertungen haben solche Moralkisten allerdings keinen Einfluß. Doch siehe da, Seal Team ist nicht nur inhaltlich grausig, sondern auch spielerisch alles andere als eine Ruhmestat.
Zäher Ablauf, mürbe Grafik, wenig Motivation. Bessere Alternativen: 3D-Grafik plus Rollenspiel bietet Ultima Underworld II, viel Echtzeit-Strategiespaß gibt's bei Dune II und Space Hulk demonstriert, wie man 3D-Ansicht und Strategiekonzept vernünftig mischen kann.

Ultima Underworld II	94
Dune II	79
Space Hulk	76
War in the Gulf	64
SEAL TEAM	**36**



SEAL TEAM

❏ PC/XT ❏ 286 ■ 386/486
❏ EGA ■ VGA ❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ■ Roland ■ General Midi
■ Tastatur ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategie/Action
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 586 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 4MByte

Besonderheiten: Der Schwierigkeitsgrad ist nahezu beliebig einstellbar..

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

36

SPECTRE



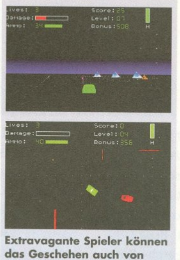
Dreidimensional düsen Sie über das Spielfeld, insofern Sie von keinem Computergegner ins Nirwana befördert werden

Ein flottes 3D-Ballerspiel, das auch mit mehreren Teilnehmern per Netzwerk oder Modem gespielt werden kann, fordert Ihre Reflexe heraus.

Eine der hervorstechendsten Eigenschaften der uns umgebenden Welt ist die Mehrdimensionalität. Kein Wunder also, wenn wir Menschen eine Schwäche für 3D-Darstellungen haben. Auf uns zurasende Raumschiffe (siehe »X-Wing«) oder realistisch wirkende Gangsysteme (»Ultima Underworld«) ziehen den Betrachter förmlich in das Geschehen hinein. Auch bei Actionspielen hat man schon mehrmals den Versuch unternommen, sich dieses Effektes zu bedienen.

»Spectre« ist ein sehr geradliniger Vertreter der 3D-Fraktion; im Einzelspielermodus ist das Spielziel, sämtliche in einem Level befindlichen Flaggen mit einem digitalen Gefährt einzusammeln. Verhindern wollen dies eine je nach Level unterschiedliche Anzahl von Computergegnern, die skrupellos Ihre Kanonen einsetzen. Mit jedem Schuß schmilzt Ihr ausgesprochen begrenzter Munitionsvorrat zusammen – ebenso leiden Ihre Schutzschilder unter den eingesteckten Treffern. Munitionsnachschub und neue Schildenergie erhält man, wenn besonders markierte Felder auf dem Boden überfahren werden.

Um gegnerischem Beschuß auszuweichen, kann das Gefährt entweder kurz auf der Stelle in die Luft hüpfen oder mit einem Hyperspace-Sprung an eine zufällig ausgewählte neue Position in der rechteckigen Arena befördert werden. Hindernisse wie Pyramiden, Wände und Windmühlen müssen umfahren werden, bieten sich allerdings auch als Deckung an. Das Spielgeschehen können Sie zudem von außerhalb Ihres Fahrzeugs und aus der Vogelperspektive betrachten. Nützlich ist eine Radaranzeige, der Sie die Position der Gegner, Flaggen und Munitionsdepots entnehmen können.



Extravagante Spieler können das Geschehen auch von schräg hinten oder von oben betrachten

Neben drei vorgegebenen Fahrzeugtypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen können Sie auch Eigenbauten konstruieren. Ferner können Sie gezielt bis inklusive des 50. Levels die Spielstufe anwählen.

Ein besonderes Merkmal von Spectre ist die Mehrspieleroption: Über Netzwerkverbindung (Novell, Netbios), per Modem oder Nullmodem-Verbindung können bis zu acht Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten und unter drei Varianten wählen: Im Arena-Szenario gewinnt derjenige, der die meisten Mitspieler-Fahrzeuge trifft. Bei »Flag-Rally« geht es darum, als erster alle sechs Flaggen einzusammeln, während bei »Base Raid« zwei gegeneinander spielende Teams gebildet werden, die jeweils die gegnerische Basis zu erobern haben.

Leider muß jeder Teilnehmer ein separates Spectre-Programm erwerben, da eine Seriennummern-Abfrage die Vernetzung mittels eines einzigen Exemplars verhindert. **(tw)**

THOMAS WERNER

Spectre ist in der Tat ein flottes Actionspiel; viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht, denn wer nicht reflexartig das Richtige tut, wird in höheren Leveln schon nach wenigen Sekunden gebröselt. Teilweise ist es sogar regelrecht frustrierend, wenn sich eine Übermacht aus Computergegnern auf einen stürzt, und man nicht mehr genung Energie für einen erneuten Hyperraum-Sprung hat. Die Ausstattung mit Granaten ab Level 10 ist nur ein Trostpflaster, da auch die Computerfahrzeuge besser gepanzert sind.

Die Umgebung ist nicht gerade liebevoll dekoriert, doch hätte man angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades wohl eh keine Zeit, sich durch eine aufwendige Gestaltung ablenken zu lassen. Hat man sich nach ein paar Runden an die 3D-Darstellung gewöhnt, so wirkt das Spiel im Einspielermodus allerdings recht eintönig.

Wirklichen Spaß macht Spectre erst per Netzwerk – wenn man gegen die lieben Kollegen antritt und deren Gefährte eines nach dem anderen mit hinterhältig ausgeknobelten Taktiken und gezielten Schüssen zerlegt, dann kommt selbst ohne Kaffee oder Cola richtig Leben in die Redaktion.

Bei der Bewertung haben wir uns jedoch an dem Einspieler-Modus orientiert, zumal es wirklich unverschämt von der Hersteller-Firma Velocity ist, den Erwerb von bis zu acht Exemplaren für ein Netzwerk-Turnier zu verlangen.



SPECTRE

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Velocity
Ca.-Preis	DM 100,- (U.S.-Import)
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 510 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Mehrspieleroption für Netzwerke/Modems; Spielstand kann gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

60

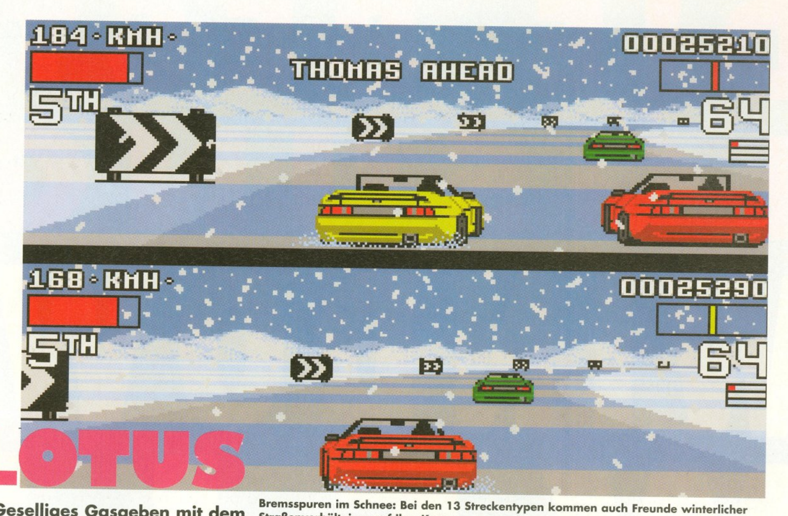
DIE BESTE LÖSUNG:

WINDOWS WELT

Die „WINDOWS WELT" ist das erste Windows-Magazin, mit dem Sie gewünschte Infos schnell und direkt erhalten: Eine einzigartige Heftgliederung in Anwendungsbereiche wie z.B. „Text und Gestaltung", „Kalkulation und Präsentation", „Bild und Grafik" oder „Multimedia" ermöglicht einen sekundenschnellen Überblick auf die für Sie wichtigen Themen: Mit jeder Menge Tips & Tricks, Workshops, Kursen, Specials, Hilfen etc.! Daneben finden Sie in der „WINDOWS WELT" natürlich aktuellste News über den riesigen PC-Markt. Gönnen Sie Ihrem PC nur das Beste – holen Sie sich die neue „WINDOWS WELT".



Das Windows-Magazin für mehr Durchblick!



Bremsspuren im Schnee: Bei den 13 Streckentypen kommen auch Freunde winterlicher Straßenverhältnisse auf ihre Kosten

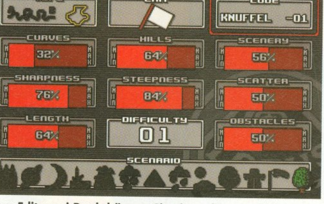
LOTUS

Geselliges Gasgeben mit dem Sportwagen Lotus: Dank Bildschirm-Splitting können zwei Spieler gleichzeitig ihre Runden drehen.

Cabrio fahren mit über 200 Sachen? Aber gerne, zumal man allenfalls leicht an Tempo verliert, wenn man seinen teuren Sportwagen die Leitplanke entlangschmirgeln läßt. Auch Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern führen höchstens zu einem Runterschalten um einen Gang, aber garantierter Dellenfreiheit – das Ende aller Vollkasko-Versicherungen naht! Mit ihrem Rennspiel rund um den britischen Sportflitzer Lotus wollten die Programmierer von Gremlin offensichtlich keine Tankdeckel-genaue Fahrsimulation vorlegen, sondern ein möglichst unkompliziertes Action-Rennspiel. Auf dem Amiga-Heimcomputer hat die flotte 3D-Sause eine ganze Programm-Trilogie lang gewährt; der dritte und ausgefeilteste Teil pflügt nun unter dem schlichten Namen »Lotus« (ohne »III«) auch über DOS-Autobahnen. Grämen Sie sich nicht, daß Lotus I und II keine PC-Runden drehen; die dritte Folge hat alle Features der Vorgänger plus einige spielerische Erweiterungen.



Richtig nett rast man im Duett: Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt prickelnde Rennen gegen einen menschlichen Mitstreiter



Dem Editor sei Dank können Sie eine schier unzählige Anzahl an Pisten selbst designen

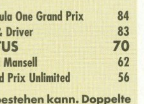
Sie haben die Wahl zwischen drei Lotus-Modellen, die leichte Unterschiede bei Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung auf dem Datenblatt offenbaren. Die Steuerung ist bei jedem Typ aber gleich grob: Man drückt nahezu permanent aufs Gas, touchiert mitunter auch mal die Bremse und steuert nach links oder rechts, um Kurven nebst Gegenverkehr zu meistern. Der Lotus hat die Straßenlage einer Seifenkiste: Die Vorderräder lassen



Start frei zur Wüstenetappe

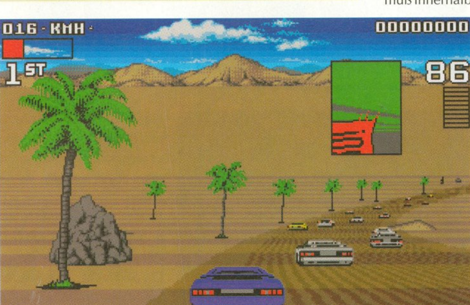


IM WETTBEWERB



Formula One Grand Prix	84
Car & Driver	83
LOTUS	**70**
Nigel Mansell	62
Grand Prix Unlimited	56

Im Lager der unkomplizierten Action-Rennspiele zeigt Lotus der Konkurrenz den Auspuff. Zwei-Spieler-Modus und Streckeneditor sind Features, gegen die Nigel Mansell (ebenfalls von Gremlin programmiert) nicht bestehen kann. Doppelte Portionen Langzeitmotivation (und entsprechend hohe Wertungen) verheißen die realistischeren Titel der Konkurrenz. Microproses Formula One ist eine beinharte Simulation; Car & Driver von Electronic Arts eine elegante Mischung aus kultivierter Raserei und spielerischem Anspruch.



Ein Science-fiction-Kurs mit Magnetbarrieren ist auch dabei

sich jeweils nur um einen Tick nach links und rechts bewegen; feinfühlige Steuerungsmanöver fallen dieser Grobschlächtigkeit zum Opfer. Zusätzlich kann man die Gänge von Hand reinknüppeln; wer Action pur bevorzugt, vertraut der Automatik.

Der Vorteil der vereinfachten Bedienung: Auch ohne Einspielphase und Handbuchstudium hat man seinen Flitzer sofort unter Kontrolle. 13 grafisch verschiedene Streckentypen sorgen für Abwechslung; von der Nachtfahrt über Landstraßen-Überholmanöver (inkl. Gegenverkehr) bis hin zu Schlechtwetterorgien mit Nebel und Regen wird einiges aufgefahren. Es gibt drei unterschiedlich schwere Rennwettbewerbe; wahlweise treten Sie gegen die Uhr an (Strecke muß innerhalb des Zeitlimits geschafft werden) oder bei einer Meisterschaft gegen Computerfahrer (nur wer unter die ersten 10 kommt, qualifiziert sich fürs nächste Rennen).



Kurven, Gefälle, Gegenverkehr: Ein Lotus-Fahrer hat's schon schwer

Durch einen trickreichen »Zwei-Spieler-gleichzeitig«-Modus hebt sich Lotus von anderen PC-Rennspielen ab. Kabelkopplung oder Netzwerk sind nicht nötig; der Bildschirm wird einfach in der Mitte geteilt. Oben sieht Spieler 1 Wagen und Piste aus seiner Perspektive; die Grafik in der unteren Hälfte ist für Spieler 2 reserviert. Heiße Überholduelle sind die Folge; eine Anzeige verrät sogar, wie groß der Vorsprung des führenden Spielers ist.

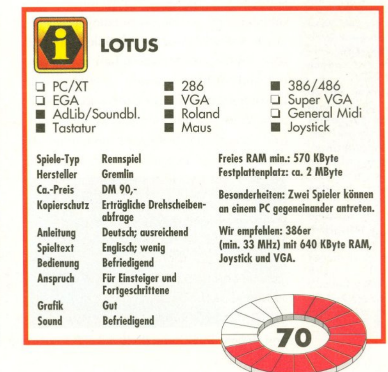
Höchst einfach zu handhaben ist der Streckeneditor, mit dem Sie beliebig viele Pisten nach Maß zusammenstöpseln. Man gibt für Werte wie »Kurvenschärfe« oder »Hügelhäufigkeit« einen Wert zwischen 0 und 100 Prozent an, wählt Schwierigkeitsgrad sowie Grafikstil und fertig ist das gute Stück. Alle Streckendaten werden durch ein zehn Stellen langes Paßwort festgehalten: einfach eintippen und schon geht's los. Abteilung »mal ausprobieren«: Man gibt seinen Namen ein und läßt sich überraschen, welche Rennstrecke dieser Buchstabenkombination entwächst. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Führerschein-Aspiranten sollte man von diesem Programm fernhalten: Crashs bei Tempo 220 kosten Sie bei Lotus nur ein müdes Lächeln; die Programmierer haben viele realistische Aspekte auf dem Altar der Spielbarkeit geopfert. Die Fahrten gestalten sich nicht so eintönig, wie die schlichte Steuerung zunächst befürchten läßt. Das allenfalls von zarten Lenkmanövern unterbrochene Bleifuß-Festival wurde durch Streckeneditor, optische Vielfalt und den Simultan-Modus aufgewertet. Einfach, aber wirkungsvoll: die Idee mit dem Bildschirm-Splitting.

Die Landschaft saust zwar wunderflott dahin, doch die 3D-Grafik ist getrickst: Statt mühsam Polygone zu berechnen, setzt Lotus im Speicher abgelegte Einzelbilder ab. Die Folge: Rasanz der detailarmen Art.

Auf Dauer kann Lotus gewisse Mangelerscheinungen bei Anspruch und Abwechslung auch nicht durch die zahlreichen Streckentypen kaschieren. Wenn Sie ein betont einfach-spritziges Rennspiel suchen und Formula One Grand Prix schon alleine wegen des 200-Seiten-Handbuchs nie anrühren würden, ist diese flotte Sause gerade richtig. Hat man öfters einen Mitfahrer für den Zwei-Spieler-Modus zur Hand, lädt Lotus besonders oft zu einer Spritztour ein.



LOTUS

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheibenabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Zwei Spieler können an einem PC gegeneinander antreten.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

70

MAGIC LAND DIZZY



Der Prinz heißt Charming, das Spiel ist es weniger...

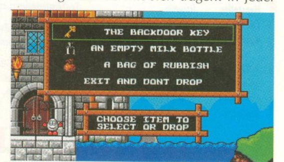
Wer dachte, mit einem High-Tech-PC bliebe man von C 64-Grafik verschont, hat sich geirrt. Codemasters' Dauerbrenner, das wandelnde Ei Dizzy, treibt sein Unwesen auf die vorläufige Spitze.

Es war einmal in grauer Vorzeit, als Spiele noch von Kassettenrecordern geladen wurden und drei Minuten Wartezeit als erträglich galten. In diesen Jahren, als PCs keine Maus, aber eine Taktfrequenz von 4,77 MHz hatten, gab es eine Spiele-Kassette namens »Dizzy«. Sie gehörte zur Low-Budget-Reihe der Firma Codemaster und verkaufte sich gut, denn Dizzy war eines dieser Geschicklichkeitsspielchen, gegen die man nichts sagen konnte (weil sie 3 Minuten Spaß machten), aber auch nichts dafür (weil es halt nur 3 Minuten waren). Eben perfekter Durchschnitt – und tschüss.

Jetzt hat die Firma Codemasters – immer noch dem unteren Ende der Preisspirale verschrieben – diesen Klassiker ausgegraben und ihn in die sechste Fortsetzung geschickt. Dizzy, mehr laufendes Ei als Spielfigur, watschelt mit roten Handschuhen durch eine null animierte (in Zahlen: 0) Hintergrundlandschaft. Wenn Dizzy den Rand berührt, wird nicht gescrollt, sondern zum nächsten Bild »umgeblättert«. Dizzy kann hüpfen und drei Gegenstände mit sich tragen: in jeder Hand einen (...moment mal?). Wenn man einen vierten aufpicken will, muß man etwas anderes fallen lassen.

Eine Hintergrundgeschichte gibt's auch: Zauberer Zaks macht alles böse, Dizzy macht alles wieder gut. Dazu muß er seine Kumpanen Dylan, Denzil, Dozy, Dora und Daisy befreien. Und das geht so: Dizzy sammelt einen Gegenstand bei Punkt A auf und bringt ihn nach Punkt B. Aufgabe gelöst. Wenn Dizzy ins Wasser fällt, ist er tot (was wieder einmal beweist, daß Eier wasserscheu sind); wenn er einen der wenigen Feinde touchiert, wird ihm Lebensenergie abgezogen. Ist die Energie alle, sieht Dizzy den Gott des ewigen Rühreis. Nach drei Rührei-Phasen ist das Spiel endgültig erledigt; der Spieler auch. **(al)**


Hinter diesem unguten Zeitgenossen liegt ein netter Diamant, aber der Troll animiert zum trollen



Drei Gegenstände kann Dizzy mit sich tragen

A. LOCKER

Bei der dritten Runde kriegt man die Salmonellen: Dizzy ist derart schlicht gestrickt, daß man meint, der PC wäre zum Spectrum gemorpht. Das Spielprinzip paßt locker in einen Eierbecher, etwaige Tiefen konnte ich auch nach intensivem Testen nicht entdecken. Es fehlen z.B.: Zwei-Spieler-Modus, Extras, animierte Hintergrundgrafiken; hübsch wäre eine weniger hakelige Steuerung oder gar motivierendes Level-Design – OK, ich hör' schon auf. Dizzy war lieb – vor ein paar Jahrhunderten. Heute ist das Programm schlicht und einfach »Bäh!«.

Wie kann man nur ein 30 Mark-Spiel in Grund und Boden schießen? Ein Faktor wäre, daß sich Dizzy nach der bekannten 3-Minuten-Frist derart dröge spielt, daß es an alte »Listing des Monats«-Zeiten erinnert (dann schon lieber 7-Minuten-Eier).

Zweiter Grund: Für das Geld bekommt man heute spritzige Titel wie Commander Keen oder Duke Nukem von Apogee. Die machen einfach länger Spaß und man bezahlt sie dank Shareware-Prinzip nur dann, wenn einem das Spiel gefällt.



MAGIC LAND DIZZY

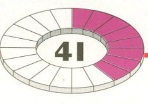
■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Codemasters
Ca.-Preis	DM 30,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 440 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

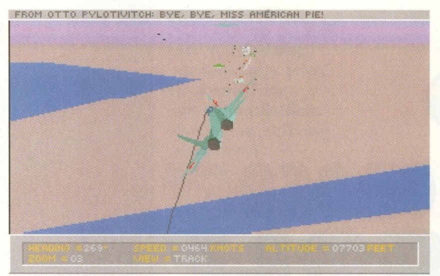
Besonderheiten: Billig – aber damit hat's sich auch...

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.



MIG 29

Falcon-Freunde, aufgepaßt: Jetzt geht der ärgste Feind der amerikanischen F-16 auf dem PC in die Lüfte.



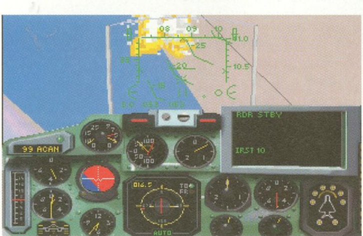
Die Funksprüche der Piloten (»Bye, bye, Miss American Pie«) ertönen auch mit getürktem russischem Akzent über den Soundblaster

Seit fast zwei Jahren zählt bei Simulations-Liebhabern der »Falcon 3.0« von Spectrum Holobyte zum Besten, was PC-Flugsimulationen zu bieten haben. Die durchaus realistische Simulation des F-16-Jets hat sogar schon Angehörige von US Army und US Airforce überzeugt. Spectrum hat jetzt die Familie seiner Flugsimulationen um den größten Gegner der F-16 erweitert. »MiG 29: Deadly Adversary of Falcon 3.0« (Tödlicher Gegner des Falcon 3.0) heißt die neue Zusatz-Diskette.

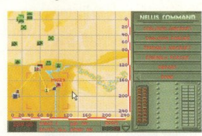
Zusatz-Diskette? Ja, Spectrum Holobyte hat aus MiG-29 keine eigenständige Simulation gemacht. Obwohl ein eigenes Programm (EXE-File), eigene Grafiken und eigene Musik vermuten lassen, daß MiG-29 auch auf sich allein gestellt funktionieren würde, muß es doch im selben Festplatten-Verzeichnis wie Falcon 3.0 installiert werden. So teilen sich die beiden Programme wichtige Daten wie beispielsweise Landschafts- und Missions-Beschreibungen. Gleichzeitig wird auch noch der allerjüngste Update von Falcon 3.0 (Version 3.02) mitinstalliert, der neben kleinen Fehlerkorrekturen auch einige neue, von Kunden gewünschte Features (gut dreißig Stück) installiert.

MiG-29 ist wie Falcon eine höchst komplexe und in weiten Teilen sehr realistische Simulation eines Jets. Zu den neuen Details gehört beispielsweise die Erschöpfung des Piloten. Wer mehrfach bei engen Kurven Blackouts gehabt hat, wird im weiteren Verlauf der Mission bei viel kleineren Belastungen schon schwarz sehen.

Neben einer komplett neuen Cockpit-Gestaltung, frischen Funksprüchen (mit angedeutetem und ziemlich unecht wirkendem russischem Akzent) und weiteren 130 Seiten zu studierendem Handbuch bleibt MiG-29 aber eine Falcon-Erweiterung, die auf dem technischen Stand des Original-Produkts stehengeblieben ist. Bei der 3D-Grafik und der Benutzerführung tat sich jedenfalls nichts neues. **(bs)**



Verwirrung im Cockpit: Wohl um den eigenen Piloten das Überlaufen zu erschweren, sind in einer russischen MiG-29 die Instrumente ganz anders angeordnet.



Der Missionsplaner ist bis auf ein paar Farbänderungen ganz der Alte geblieben



BORIS SCHNEIDER

Naja, sehen wir mal die positiven Aspekte: Weniger Disketten bedeutet mehr Umweltschutz, auf der Festplatte braucht die Kombi Falcon/MiG wesentlich weniger Platz als beide Programme einzeln. Und das extra-schwere MiG-29 werden sich sowieso nur Falcon-Fans zulegen wollen. Dieser letzte Punkt läßt uns verkraften, daß MiG-29 trotz des gesalzenen Preises nur eine Zusatzdiskette zum immerhin schon zwei Jahre alten Falcon 3.0 ist.

Man muß allerdings absolut ein sehr eingefleischter Computer-Pilot sein, um der MiG positive Aspekte abzugewinnen. Schließlich fliegt man durch die gleichen Fluggebiete und erfüllt ähnliche Aufträge als bei Falcon selbst. Größter Unterschied: Die MiG fliegt sich noch schwerer und bei Radar und Instrumenten ist radikales Umlernen angesagt. Sicher gibt es dafür eine Zielgruppe, doch der Gelegenheits-Computerflieger ist absolut überfordert.



MiG 29:
DEADLY ADVERSARY OF FALCON 3.0

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch, viel und schwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Spieltext	Englisch, wichtig und nicht leicht verständlich
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: 603 KByte freier Speicher

Festplattenplatz: ca. 15 MByte (in Verbindung mit Falcon 3.0)

Besonderheiten: Nur zusammen mit Falcon 3.0 lauffähig; Update für Falcon inbegriffen

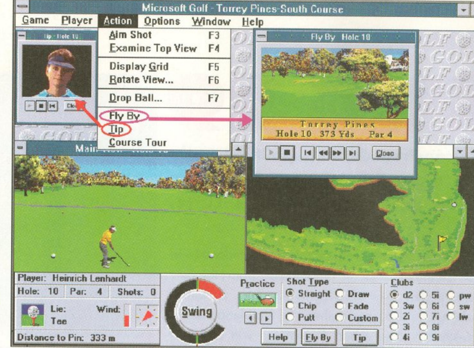
Wir empfehlen: 386er (33 MHz) mit Joystick



Die beste Golf-Simulation für Windows hat den Sprung auf CD-ROM geschafft. Microsofts »Links«-Ableger bietet jetzt zusätzliche Einsteiger-Tips per Video-Animation.

CD ROM

MICROSOFT GOLF



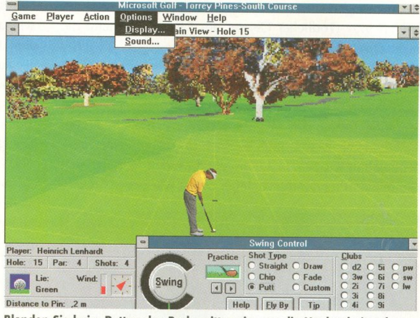
Die wichtigsten Neuerungen der CD-Version auf einen Blick: In kleinen Windows werden kurze Tips sowie eine animierte Platzübersicht dargestellt

Ende letzten Jahres wagte Microsoft einen forschen Vorstoß ins Spielelager: Gestärkt durch die Erfolge der »Entertainment Packs« veröffentlichten die Windows-Erfinder ihre Sportsimulation »Microsoft Golf«. Dabei handelte es sich um eine Umsetzung der klassischen »Links«-Programme von Access Software. Verkaufszahlen und Kritiken waren durchaus erfreulich - was lag also näher als eine CD-ROM-Umsetzung? Das Basis-Spielprinzip blieb unangetastet; die CD-Kapazität wurde vor allem für Tips per Video-Animation und Sprachausgabe genutzt.

Mit allen Schlägervarianten und technischen Finessen, die man vom echten Golfsport gewohnt ist, betreten Sie das digitale Grün. Schlagstärke und Richtung werden durch gut getimtes Klicken bestimmt: Bringt man einen Markierungskreis an den richtigen Stellen der Anzeige zum Stillstand, wird genau nach vorne geschlagen. Fast wie im richtigen Leben gelingt solche Perfektion nicht bei jedem Schlag und schon bald dürfen Sie über die richtige Strategie grübeln, um den Ball aus struppigstem Rough oder einem niederträchtigen Sandbunker zu löffeln.

Fürs stilvolle Ambiente sorgt die 3D-Grafik, die nach jedem Schlag binnen weniger Sekunden (je nach MHz-Power) neu berechnet wird. Der Lohn für die kleinen Wartepausen ist die fast schon fotorealistische und perspektivisch korrekte Darstellung des Parcours. Steigungen und Gefälle des holprigen Grundes sind ebenso ersichtlich wie die reichhaltige Flora, in die sich schon so mancher unschuldige Golfball verirrt hat. Realistische Digi-Sounds wie liebliches Vogelzwitschern begleiten das Geschehen. Alternativ können Sie jedem geräuschproduzierenden »Ereignis« ein beliebiges WAV-File zuordnen.

Spielerische Verbesserungen gegenüber der Diskettenversion sucht man vergebens. Damit fallen einige Finessen flach, die beim DOS-Links in der »386 Pro«-Version gang und gäbe sind. Das Konservieren einer Runde mittels »Recorded Player« beherrscht Microsoft Golf nicht; an einen Netzwerkmodus wurde auch nicht



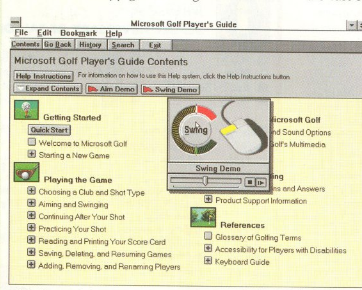
Blenden Sie beim Putten das Bodengitter ein, um die Unebenheiten besser zu erkennen

HEINRICH LENHARDT

Alle Links-386-Pro-Freaks sind um eine neue Software-Investition herumgekommen: Die bis dato letzte DOS-Version dieser Golf-Legende bleibt das Nonplusultra in Sachen Sport-Simulationen; die CD-Fassung von Microsoft Golf geizt mit echten Neuerungen. Wie schon bei der Disketten-Version vermißt man hier eins, zwei Kniffe, die bei Links 386 Pro für bessere Grafik und mehr Spielspaß sorgen.

Wer nur höchst ungern sein geliebtes Windows verläßt, für den ist Microsoft Golf besonders wertvoll. Falls Sie die Diskettenversion schon besitzen, können Sie sich den Kauf der neuen CD-ROM-Umsetzung ersparen. Die paar läppischen Zusatzanimationen werten das Programm spielerisch nicht auf; die Sprachausgabe ist zudem in Englisch.

Da vor allem im Tips- und Anleitungs-Bereich etwas getan wurde, lohnt sich die Anschaffung allenfalls für Computergolf-Einsteiger.



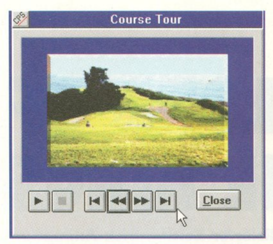
Hilfe live auf dem Bildschirm: Mit kleinen Animationen und Sprachausgabe wird die Schlagsteuerung anschaulich erklärt



IM WETTBEWERB

Die CD-Version von Microsoft Golf bietet keine spielerischen Verbesserungen: Eine solide, realistische Sport-Simulation, die im Windows-Lager eindeutig vorne liegt; PGA Tour Golf ist in punkto Grafik und Steuerung weniger anspruchsvoll. Betriebssystem-übergreifend sieht's aber anders aus. Links 386 Pro verteidigt dank noch schönerer Grafik und zusätzlicher spielerischer Finessen den Referenzthron im Sportgenre.

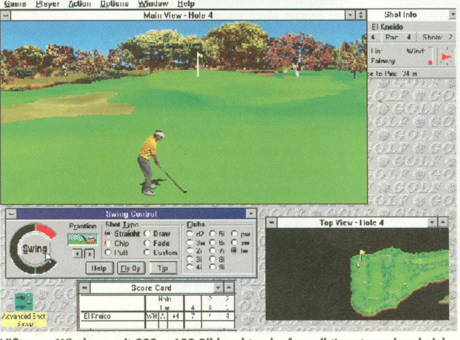
Links 386 Pro	90
MICROSOFT GOLF (CD-ROM)	**85**
Microsoft Golf	85
David Leadbetter's Golf	84
PGA Tour Golf (Windows)	81



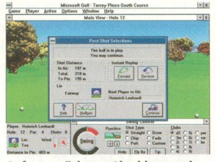
Unter dem neuen Menüpunkt »Course Tour« verbirgt sich nur ein wenig aufregendes Video



Gleichberechtigung: Für Damen und Herren gibt es separate Spielfiguren



Läßt man Windows mit 800 x 600 Bildpunkten laufen, gibt's entsprechend viel Luft für das Arrangieren der einzelnen Fenster



Auf zum nächsten Abschlagspunkt - oder wollen Sie sich erst die Wiederholung ansehen?

gedacht (...wie war das gleich wieder mit »Windows for Workgroups«?)..

Ein einziger Golfplatz wird bei Microsoft Golf simuliert (...weitere Kurse muß man sich auf Diskette dazukaufen). Neue Service-Features, die nur die CD-Version bietet: Per Menüpunkt »Tips« gibt es für jedes Loch eine kleine Videosequenz. Hier erzählt Ihnen ein(e) Golfer(in) auf Englisch, worauf Sie bei diesem Loch besonders achten müssen. Neu auch die Option »Fly by«: In einem etwas futzeligen Windows bekommen Sie eine animierte Platzbesichtigung gezeigt; aufgenommen quasi aus der Perspektive eines Hubschraubers, der schnell mal vom Abschlagpunkt zur Fahne knattert. Gehörig aufpoliert wurde das »Help«-Menü. Die Bildschirm-Anleitung liefert ausführliche Erklärungen. In zwei animierten Sequenzen wird die Steuerung beim Zielen und Schlagen genauestens demonstriert; mit Sprachausgabe kommentiert ein unsichtbarer »Golflehrer« diese Demonstration. Hinter »Course Tour« verbirgt sich ein Videoclip, das im Stile eines Reiseführers die Schönheiten des Kurses Torrey Pines preist, der bei Microsoft Golf simuliert wird.

Spielfreude kommt durch die Stärken der bewährten Disketten-Version auf: Sie können Größe und Anordnung der einzelnen Anzeigen umarrangieren, pro Spieler einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen und insgesamt zu acht ein Turnier veranstalten. Jeder Spieler kommt der Reihe nach dran; Computergegner sind leider nicht vorgesehen. Der Computer-Caddie empfiehlt Ihnen auf Wunsch einen Schläger. Angebrochene Partien lassen sich speichern und später wieder fortsetzen.

Ganz ohne Festplatten-Appetit kommt auch diese Version nicht aus. Knapp 5 MByte Kapazität muß man freihalten; der Lohn ist ein flotter Spielablauf ohne Nachladefrust. Direkt von der CD werden die neuen Videoclips sowie die Sprachausgabe für das Hilfe-Menü gespielt. Von diesem CD-ROM wird es keine Übersetzung geben. Ein spezielles Update-Angebot für Besitzer der Diskettenversion hat Microsoft Deutschland nicht vorgesehen. **(hl)**



MICROSOFT GOLF

❑ PC/XT
❑ EGA
■ AdLib/Soundbl.
■ Tastatur
❑ 286
■ VGA
❑ Roland
■ Maus
■ 386/486
■ Super VGA
❑ General Midi
❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; sehr gut (per Hilfe-Menü am Bildschirm)
Spieltext	Englisch; wenig. Dazu kommt etwas englische Sprache; gut verständlich.
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM .: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Kompatibel zu den »Links«-Zusatzdisketten mit neuen Golfkursen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

85

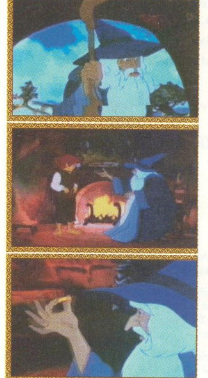
LORD OF THE RINGS

Mit digitalisierter Zeichentrick-Animation motzt Interplay die CD-Version seines Tolkien-Rollenspiels auf.



Im eigentlichen Spiel gibt's keine grafischen Verbesserungen gegenüber der Diskettenversion

Die klassische Fantasy-Trilogie »Der Herr der Ringe« von J.R.R. Tolkien hat ganze Generationen von Schriftstellern und Computerspiel-Designern inspiriert. Vor gut zwei Jahren legte Interplay mit »The Lord of the Rings« ein Rollenspiel vor, das offiziell auf Tolkiens Romanen basiert. Der Hobbit Frodo und seine Kumpels müssen einen mächtig magischen Ring vor dem Zugriff des bösen Sauron bewahren. Das Spiel entpuppte sich als entfernter Verwandter der klassischen »Ultima«-Titel. Das Geschehen wird von oben gezeigt. Hurtig sputen Sie mit Ihrer Gruppe durch Mittelerde, bekämpfen Wölfe, zaubern ein bißchen herum und plaudern mit anderen Spielfiguren.



Verwaschen, aber dennoch sehenswert: Über 200 MByte Trickfilm-Animationen erläutern den Storyverlauf

Die neue CD-ROM-Version bietet eine leidlich verbesserte Version dieses Spielsystems. Minimale Vereinfachungen bei der Bedienung sowie Automapping (das Programm zeichnet eine Karte mit) kamen dazu; ansonsten blieb inhaltlich alles beim alten. Drumherum hat Interplay freilich einige Goodies plaziert. Musik und Soundeffekte sind komplett überarbeitet und werden teilweise von der CD gespielt – bei entsprechend gutem Klang. Ein Tutorial mit reichlich englischer Sprachausgabe erklärt die Steuerung sehr gut; Zauberer Gandalf übernimmt hier den Part des Lehrmeisters.

Am spektakulärsten ist zweifelsohne die Einbindung von digitalisierten Sequenzen aus dem Bakshi-Trickfilm »Der Herr der Ringe«. Etwa eine halbe Stunde mit Animationen aus dem Film erscheinen in passabler Qualität auf dem Bildschirm. Zwar wirkt das Bild gröber und verwaschener als bei einem VHS-Video, aber der Hinguck-&-Staun-Effekt ist ganz beachtlich. Alleine die digitalisierten Zeichentrick-Animationen fressen über 200 MByte CD-Kapazität. Interplay packte außerdem gut ein Dutzend zum Teil spielbare Demoversionen von anderen Programmen auf die Disc. **(hl)**



Zauberer Gandalf erklärt im Tutorial die Bedienung des Programms



HEINRICH LENHARDT

Mühe haben sich die Interplay-Programmierer durchaus gegeben: Neuer CD-Soundtrack, Zeichentrick-Animationen (Prädikat »unscharf, aber nett«), doch das eigentliche Programm ist leider genauso zäh wie vor zwei Jahren.
Lord of the Rings ist ein eher umständliches Rumwürg-Rollenspiel, dessen aufsehenerregendstes Feature noch die original Tolkien-Charaktere sind. Im Vergleich zu Konkurrenten vom Kaliber eines Ultima VII oder Underworld wirkt das Ringding blaß.
Einziger nennenswerter Pluspunkt der CD-Umsetzung bleibt das Einbinden von Häppchen aus dem Zeichentrickfilm. Der Kontrast zur eher schlicht-einfallslosen Grafik im eigentlichen Spiel fällt umso herber aus. Der Kauf lohnt sich nur, wenn Sie mit der fragwürdigen Kompromißformel »nette technische Gimmicks, aber mittelmäßiges Spiel« leben können.



LORD OF THE RINGS (CD-ROM-VERSION)

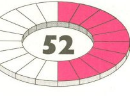
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 530 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: 30 Minuten mit digitalisierten Animationen aus dem Trickfilm »Der Herr der Ringe«.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





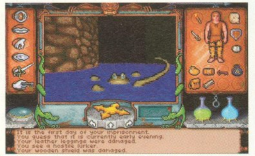
ULTIMA UNDERWORLD I&II



Alle Anfangsmonster sind klein: Rattenfänger in 3D (Underworld 2)

Mit einem flotten CD-Doppel locken die Origin-Programmierer alle Nachzügler in ihre 3D-Unterwelten.

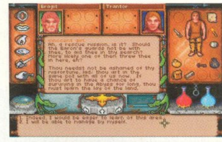
Richtungsweisende Spiele, die auf Jahre hinaus ein ganzes Genre beeinflussen, wachsen nicht gerade auf Bäumen. Daß man die ehrwürdige Sparte der Rollenspiele durch eine neuartige 3D-Technologie völlig auf den Kopf stellen kann, bewies Origin vor gut einem Jahr mit »Ultima Underworld«. Erstmals konnte der Spieler sich durch eine ruckfrei dargestellte Rollenspielwelt voller grafischer Delikatessen bewegen. Das 360-Grad-Vergnügen bescherte nicht nur eine brillante Atmosphäre, sondern auch völlig neue Kampf- und Puzzle-Details.



Auch im Wasser ist man vor biestigen Beißern nicht sicher (Underworld 1)

Auf einer frischen CD-ROM-Sammlung hat Origin seine beiden Underworld-Titel zusammengepackt. Grafisch noch spektakulärer als Teil I ist der Nachfolger »Underworld II«, seines Zeichens unser aktuelles Referenzprogramm im Rollenspiel-Genre. Für Einsteiger ist die Kombination ideal: Underworld I ist leichter zugänglich und sollte zuerst angegangen werden; Teil II bietet mehr Komplexität und einen höheren Schwierigkeitsgrad.

Auf der CD befinden sich die neusten Versionen beider Titel, in denen einige Bugs korrigiert worden, die bei der ersten Floppy-Auslieferung für Ärger sorgten. Erweiterungen oder Verbesserungen sucht man allerdings vergeblich. Beide Underworlds sind mit den Disketten-Vorlagen identisch; neben einer speziellen CD-ROM-Referenzkarte liegen der Schachtel auch die englischen Original-Handbücher bei. Festplattenplatz gewinnt man, wenn man die Programme nicht umkopiert, sondern direkt von der CD startet. Pro Underworld-Programm spart man dadurch immerhin 13 MByte. Nur die Spielstände belasten noch die Harddisk-Reserven; pro Save sind's immerhin knapp 400 KByte. Durch die langsameren Nachladezeiten von CD im Vergleich zur Festplate wird der Spielfluß ein wenig gebremst. Vor allem Underworld II erweist sich als ausgesprochen zugriffsfreudig. Da kann es schon mal passieren, daß beim Herumspazieren im Dungeon das Programm immer wieder für eine halbe Sekunde lang angehalten wird, weil von CD nachgeladen wird. Nicht optimal fürs Spielgefühl; der Penetranzfaktor hält sich aber noch im erträglichen Rahmen. **(hl)**

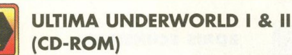


Jede Menge Dialoge, aber weit und breit keine deutsche Version in Sicht... (Underworld 1)



HEINRICH LENHARDT

Wenn Sie die nach wie vor sehr spielenswerten Underworld-Epen schon in Diskettenform besitzen, lohnt sich der Kauf dieser CD-Kombi nicht. Origin packte brav die jüngsten, Bug-bereinigten Versionen auf den Silberling, geizte aber mit Verbesserungen.
Weder volle Sprachausgabe, noch neue CD-Musik oder ein paar schnuffige Demos – ganz schön spartanisch, Leute. Die Tatsache, daß beide Underworlds von CD lauffähig sind, mag chronisch unter Festplattenplatz-Armut leidende Zeitgenossen erfreuen.
Wenn Sie hingegen die beiden Spiele noch nicht in der Sammlung haben, ist die CD-ROM-Umsetzung eine lohnende Anschaffung. Man bekommt zwei hervorragende Fantasy-Epen zum Preis von einem. Es macht absolut Sinn, erst das leichtere Underworld I zu spielen und sich dann den Nachfolger vorzunehmen.
Die Komplexität dieses Duos sollte ihren Rollenspiel-Bedarf in den nächsten Monaten zuverlässig stillen – viel Dungeon fürs Geld...



ULTIMA UNDERWORLD I & II (CD-ROM)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 568 KByte + 1 MByte EMS. **Festplattenplatz:** ca. 400 KByte pro Spielstand

Besonderheiten: Beide Underworld-Spiele zum Preis von einem, aber inhaltlich identisch mit den Disketten-Versionen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



SHUTTLE

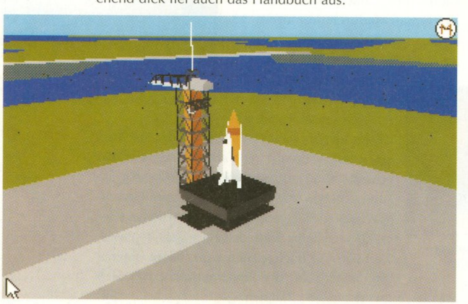
CD-ROM

Weltraumfahrt-Fans horchen auf: Ein speziell für CD-ROM erweiteter Shuttle-Simulator mit Weltraum-Enzyklopädie macht Möchtegern-Astronauten den Mund wässrig.



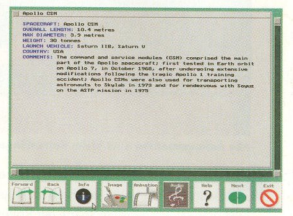
Typisches Bild aus dem Leben eines Shuttle-Piloten: nichts als Instrumente (...und das ist nur ein kleiner Bildausschnitt)

Vor gut zwei Jahren erschien bei Virgin die Simulation »Shuttle«, welche – wie sollte es anders sein – ein Space Shuttle simuliert. Vom Ausrollen aus der Wartungshalle über den kompletten Countdown, Start, Aufträgen im Weltall bis zur Gleitflug-Landung auf der Erde wurden alle Elemente von zehn verschiedenen Shuttle-Missionen in den PC gequetscht. Als besonderes Feature lockt das komplette Shuttle-Cockpit. Auf mehreren dutzend teilweise scrollenden Bildschirmseiten wurde wirklich jeder Schalter und jedes Instrument des Shuttle nachempfunden. Dementsprechend dick fiel auch das Handbuch aus.



Die schon vor zwei Jahren programmierte 3D-Grafik wirkt für heutige Verhältnisse ein wenig schlicht

Die just erschienene CD-ROM-Version von Shuttle erweitert das alte Programm um zwei neue Punkte: CD-Sound und eine »Weltraum-Enzyklopädie«. Erste Starts von der CD brachten aber weder neue Sounds noch die versprochene Sprache auf den Bildschirm. Des Rätsels Lösung: Nur wenn der Shuttle entgegen den Anweisungen des Handbuchs auf die Festplatte installiert wurde, gibt es CD-Sound (Paradox aber wahr). Auch die deutsche Version läßt sich nicht von der CD direkt aufrufen, sondern verlangt nach der Festplatte. Warum die Funksprüche nicht über eine Soundkarte wiedergegeben werden, leuchtet nicht ganz ein, denn realitätsgerecht knacksen und rauschen die Anweisungen aus Houston ganz gewaltig (trotz CD).



Die auf der CD ebenfalls vorhandene »Space Encyclopedia« ist völlig unlogisch zu bedienen

Die Weltraum-Enzyklopädie handelt von den Weltraumflügen der letzten 30 Jahre. Sehr kurze englische Texte werden von drei Tonbeispielen, einer Handvoll Mini-Filmen und ein paar dutzend Animationen begleitet. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Wenn dieses CD-ROM ein Experiment in Sachen »Kunden-Vergraulung« sein soll, dann hat Virgin sein Ziel erreicht. Bei der Shuttle-Simulation handelt es sich um das Programm von 1991, das lediglich um ein paar lasche CD-Sounds angereichert wurde. Dieses Programm war immer schon nur was für Realitäts-Fetischsten, die auf jeden Spielspaß verzichten können. Oder wollen Sie etwa alle Schalter und Knöpfe des Shuttles aus einem schlechten Handbuch erlernen?

Als einzige CD-Musik gibt es eine Umsetzung von »Also sprach Zarathustra«, die so amateurhaft auf einem Synthesizer eingespielt wurde, daß es jedem »2001«-Fan graust. Den Bonus-Track, die »Space Encyclopedia«, hätte man besser ganz weglassen sollen. Eine Handvoll Videos wurde so schlecht digitalisiert, daß nur hell- und dunkelgraue Flächen auf dem Monitor zu sehen sind. Die 3D-Animationen sind noch dazu schlicht und einfach falsch.

Kurzum: Eine lieblose CD-Umsetzung, die man am liebsten in den unendlichen Weiten des Weltalls verschwinden lassen sollte.



SHUTTLE (CD-ROM)

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Teils Deutsch, teils Englisch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte (wenn CD-Sound gewünscht wird)

Besonderheiten: Das Zusatzprogramm »Space Encyclopedia« befindet sich auf der CD

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.



WENN SIE IMMER NOCH EINS DRAUF SETZEN MÖCHTEN...



S. Menzel

49,80

HAUSVERWALTUNG – NIE MEHR ÄRGER MIT DEM FINANZAMT!

Dieses Programm verrechnet Mietnebenkosten automatisch, druckt Abrechnungsübersichten und erstellt die Jahresabrechnung für die steuerliche Geltendmachung des Arbeitszimmers.

49,80

MUSIK-ARCHIV – DA KANN DIE NÄCHSTE PARTY STEIGEN!

Bringen Sie Ordnung in Ihren Platten- und CD-Bestand. Nach eigenen Suchbegriffen legen Sie ab und entwickeln so ganz nebenbei Ihr persönliches Musik-Lexikon.

LITERATUR-VERWALTUNG

Ist Ihre Bibliothek ein Buch mit 7 Siegeln? Dann wird es Zeit für die Katalogisierung mit der Literatur-Verwaltung. Per Tastendruck erhalten Sie so wichtige Daten in Sekundenschnelle. Für Windows.
DM 49,80 *

ADRESSEN-MANAGER

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einsortieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck... Das hört sich nach teurer Adreßverwaltung an? Irrtum – nur:
DM 49,80 *
Für Windows.

TIMELY-WAKE-UP

Schon wieder einen Termin verpaßt? Dann wird es Zeit für die Terminplanung per PC. Sie geben Ihre Verpflichtungen ein, und Timely-Wake-Up erinnert Sie pünktlich daran. Dazu behalten Sie mit einem Listenausdruck den Überblick.
DM 29,80 *



IMMER VOLLES PROGRAMM!

BRIEFMARKEN VERWALTUNG

Für jedes Unikat Ihrer Sammlung gibt' s hier ein Datenblatt, in dem Sie Details, Besonderheiten und die Historie festhalten können. So sind Sie immer auf dem Laufenden. Für Windows.
DM 49,80 *

Video-Verwaltung DM 49,90*
Für Ihr privates Videoarchiv. Für Windows.

Dia-Schau DM 49,80*
Erstellen Sie sich Ihre eigene Präsentation. Für Windows.

Mega-Album DM 49,80*
Verwalten Sie Ihre Grafiken in allen gängigen Formaten. Für Windows.



oder Bestellkarte Seite 81/82

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

Meine Adresse: 044101

____

____

____

____

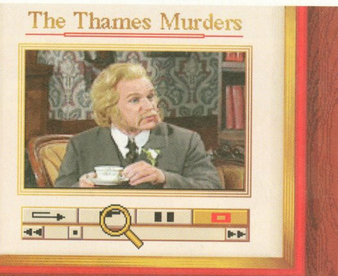
* Zuzüglich DM 5,– für Porto und Verpackung.

CD ROM

SHERLOCK HOLMES VOL. III

Wieder wallen Nebel durch Londons Gassen: Zum dritten Male klärt der Meisterdetektiv einige Fälle per Video.





Bei einem Tässchen Tee erzählt der Mann vom Scottland Yard von neuen, abscheulichen Morden

Das Detektiv-Spiel »Sherlock Holmes, Consulting Detective« sucht praktisch jedes CD-ROM-Bundle heim. Egal von welchem Hersteller Sie eine CD/Soundkarten-Kombination kaufen, ein Sherlock liegt fast immer drin. Von solchen Verkaufszahlen angespornt liefert Hersteller Icom Simulations ständig neue Holmes-CDs nach. Mit »Vol. III« geht das kriminalistische Duo (inklusive Dr. Watson) in die nächste Runde.

An den einzelnen Orten werden die Verdächtigen mittels Video-Technik befragt

Auch diesmal gibt es drei Fälle zu lösen. Beim »Solicitous Solicitor« hat das Herz eines Rechtsanwalts und Casanovas versagt – oder war es Gift? Ein harmloser, unauffälliger Bankier wurde in »The Bankers Final Dept« umgebracht – wer ist der Täter, was das Motiv? Und die diversen Leichen, die die Themse neuerdings nach London spült, geben dem Meister in den »Thames Murders« unappetitliche Rätsel auf.

Alle Fälle werden auf die gleiche Art und Weise gelöst: Holmes und Watson suchen aus ihrem Adressbuch mit mehreren hundert Namen jene aus, die möglicherweise in den Fall verwickelt sind. Die Befragung wird per Video-Sequenz am Bildschirm dargestellt.



Den einen oder anderen versteckten Hinweis gibt es in der ehrwürdigen London Times

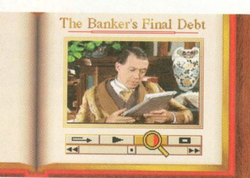
Wenn Sie glauben, durch Befragungen genügend Beweise vorlegen zu können, gehen Sie zu Gericht und beantworten die Fragen des Richters. Haben Sie falsch kombiniert, müssen Sie erneut die Befragung beginnen.

Mit einer Punktzahl können Sie ablesen, wie schnell Sie im Vergleich mit dem »echten« Holmes auf die Lösung gekommen sind. **(bs)**

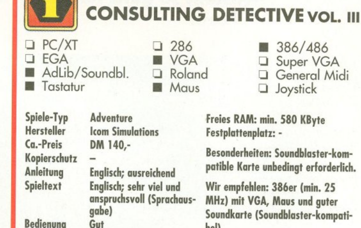
BORIS SCHNEIDER

Business as usual, mein lieber Watson: Hätte man die Video-Sequenzen nicht ausgetauscht, würden sich Teil Zwei und der hier getestete Teil Drei der Holmes-Saga nicht im geringsten unterscheiden. Sogar die Vorspann-Grafiken sind identisch. Damit bleiben natürlich auch die üblichen Haken der Serie bestehen: Das reine Befragen von Personen macht allen, die kein sehr gutes Ohr fürs Englische haben, recht große Probleme, denn Untertitel oder Übersetzung sind bei Icom immer noch nicht erfunden worden.

Die Morde klärt man entweder innerhalb weniger Stunden oder gar nicht (wegen Verständnis-Problemen). Nochmal spielen wird man die Fälle kaum (wer liest schon einen Krimi erneut, wenn er den Mörder kennt?) und als Demonstration der CD-ROM-Fähigkeiten ist Holmes von »7th Guest« überholt worden. Kurzum: Nur ein Spiel für Fans der Serie.



Ob Mr. Holmes hier wohl die aktuelle PC Player um Rat fragt?



SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. III

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Icom Simulations
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr viel und anspruchsvoll (Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger (mit sehr guten Englisch-Kenntnissen)
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: -

Besonderheiten: Soundblaster-kompatible Karte unbedingt erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit VGA, Maus und guter Soundkarte (Soundblaster-kompatibel).

37



BLUE FORCE

Vom Police-Quest-Vater Jim Walls stammt dieses nun auch auf CD erhältliche Adventure, das sich rund um die Tücken des Polizisten-Alltags rankt. In einem amerikanischen Küstenstädtchen treten Sie Ihren Dienst an. Sie nehmen an Besprechungen teil, patrouillieren auf einem Motorrad durch die Stadt und müssen brenzlige Situationen wie eine Geiselnahme meistern. Doch all diese Routine kann Sie nicht davon abhalten, sich mit einem tragischen Abschnitt Ihrer Vergangenheit auseinanderzusetzen – dem ungesühnten Mord an Ihren Eltern. Nachdem ganze Hundertschaften von Kriminalkommissaren vergeblich die Aufklärung dieses Verbrechens betrieben, scheint es, als könnten Sie quasi nebenbei Licht in das Dunkel bringen. Die Steuerung des Spiels erfolgt mittels Icons und dem Anklicken von Personen und Gegenständen. Stets müssen Sie gemäß amerikanischer Polizeihandbücher vorgehen – ansonsten werden Sie unbarmherzig ins Jenseits befördert. Das Adventure wird direkt von der CD gespielt. Als Bonus wurden ein auch über Audio-CD-Player abrufbares Interview mit Jim Walls und der Soundtrack des Programms mit auf die Scheibe gepackt. **(tw)**


Harter Polizistenalltag: Wohl bekomm's



THOMAS WERNER

Blue Force ist nicht gerade komplex und in weiten Teilen weniger ein Adventure als eine schlecht umgesetzte Polizeisimulation. Formulare und korrekt zu benutzende Funkcodes dominieren das Spiel in weiten Teilen.
Die CD-Umsetzung bietet keinerlei Neuerungen gegenüber dem ursprünglichen Programm; Features wie beispielsweise Sprachausgabe sucht man vergeblich. Das etwa 20 Minuten dauernde englische Interwiev mit Jim Walls und der Soundtrack können auch nicht dazu beitragen, Blue Force mehr Spielspaß abzugewinnen.



BLUE FORCE

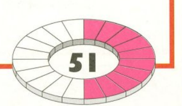
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Audio-Bonustracks: Interview mit Jim Walls und ein paar Musikstücke..

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



HALL OF FAME

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Zum Auftakt unserer neuen Serie mit ausgewählten Spieleklassikern widmen wir uns den Jugendjahren des Piraten-Exorzisten Guybrush Threepwood.



Geisterpirat LeChuck reagiert säuerlich auf schlechte Nachrichten (EGA-Version)

Mit Humor in Computerspielen ist das so eine Sache: Gelungene Gags und erfrischende Ironie sind ebenso rar wie absolut Bug-freie 1.0-Versionen. Am meisten hat der Spieler noch bei Adventures zu lachen. Daß bei LucasArts einige regelrechte Scherzkekse sitzen, bewies die amerikanische Softwarefirma bereits in den 80er Jahren mit »Maniac Mansion«. Unter der Regie von Ron Gilbert wurde im Jahre 1990 ein neuer Höhepunkt in Sachen humoristische Software abgeliefert, der auch spielerisch Maßstäbe setzte.

»The Secret of Monkey Island« handelt von einem jungen Mann namens Guybrush Threepwood, der sich nichts sehnlicher wünscht, als ein richtiger Pirat zu werden. Die Freibeuter-Führungskräfte auf Melee Island verlangen zwar keinen Berufsschulbesuch, aber der Bewerber möge doch durch das Bewältigen dreier Aufgaben seine Eignung beweisen. Hat man mit List und Puzzleknacken diese Prüfungen abgelegt, geht's erst richtig los: Der untote Pirat LeChuck entführt die schöne Gouverneurin Marley, in die sich Guybrush ganz nebenbei heftig verknallt hat. Natürlich will unser Held eine Rettungsaktion starten. Es ist aber alles andere als leicht, eine motivierte Crew aufzutreiben, die LeChucks Wohnsitz ansteuert: Monkey Island.

Die Designer bewiesen nicht nur bei der Handlung viel Sinn für Humor. Die Rätsel sind listig, aber logisch und eine kompetente deutsche Version rettet den Sprachwitz des US-Originals in der Übersetzung. Spielerisch wirkt Monkey Island kein bißchen angestaubt; dank der nachträglich erschienenen VGA-Version ist das Programm auch grafisch Up-to-Date. Ein Pflichtkauf, der Adventure-Einsteiger wie Experten gleichermaßen motiviert. Nach erfolgreichem Durchspielen sollte man sich die Fortsetzung »Monkey Island II« gönnen, die schwerer und nicht minder komisch ist. **(hl)**



WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

...Guybrush seinen Namen einem Grafik-Programm verdankt? Als erste Animations-Phasen des noch namenlosen Helden gemalt wurden, speicherte man sie unter dem Namen »GUY« im DPaint-Fileformat »Brush«. Mangels intelligenterer Einfälle mutierte die Filebezeichnung »GUY.BRUSH« zum Vornamen.

...als Vorlage für Monkey Island die »Pirates of the Caribbean«-Attraktion im kalifornischen Disneyland diente?

...Spieldesigner Ron Gilbert ein riesiges Piratenschiff aus (original dänischen) Lego-Steinen in seinem Büro stehen hatte?

...Ron Gilbert sich seine Brötchen früher mal als Radio-DJ verdiente und eine Basic-Erweiterung für den C 64 programmiert hat?

...auf der Packungsrückseite ein Bild zu sehen ist, das im ganzen Spiel nicht vorkommt?



Guybrush unterhält sich mit den Besuchern der Scumm-Bar und vergißt dabei den braven Vierbeiner nicht (VGA-Version)



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

- ☐ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheibenabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 450 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte (EGA-Version)

Besonderheiten: EGA- und VGA-Versionen werden separat verkauft. Auch auf CD-ROM erhältlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



SUPERSERVICE
Software Discount Mann

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-anfragen erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 69,90 / DM 89,90**
Lands of Lore	**PC**	**DM 89,90**
Pirates Gold	**PC**	**DM 99,90**
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 94,90**
Sam & Max	**PC**	**DM 99,90**
Jurassic Park	**Amiga / PC**	**DM 59,90 / DM 74,90**
Aces over Europe	**PC**	**DM 89,90**
Rebel Assault	**PC**	**DM 99,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga DM	PC DM
1869	DV	74,90	89,90
A-Train	DV	99,90	99,90
A.T.A.C.	DA	89,90	99,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90
Aces over Europe	DV	i.V.	89,90
Aces of the Pacific			79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		99,90
Arabien Nights		64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	i.V.
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90
Battle Chees 4000	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondar			79,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows		54,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90
Burrasic Park		i.V.	i.V.
Burning Steel	DV		89,90
Burntime		i.V.	i.V.
Buzz			89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Car and Driver	DA		74,90
Castles 2	DA		69,90
Chaos Engine	DA	69,90	
Civilization	DV	74,90	84,90
Comanche	DV		84,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		129,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90
Day of Tentacle	EV	i.V.	74,90
Day of Tentacle	DV		94,90
Der Patrizier	DV	79,90	89,90
Desert Strike	DA	69,90	
Die Schöne und das Biest	DV		89,90
Dogfight	DA	89,90	89,90
Doom			i.V.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	74,90	89,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90
Elisabeth 1.	??	i.V.	i.V.
Elite 2	DA		i.V.
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90
Falcon 3.0	DA		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Fields of Glory	??		99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	69,90	74,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90
Freddy Pharkas	DV		79,90
Front Page Football	DA		79,90
Goal!	DA	69,90	69,90
Goblins 2		59,90	64,90
Gunship 2000	DA	89,90	99,90
Gunship 2000 Senario		74,90	89,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		99,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90
Humans		54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		99,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90
Island Dr. Brain	DV		74,90

Programm		Amiga DM	PC DM
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		84,90
Jurassic Park		59,90	74,90
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		89,90
Lands of Lore	??	i.V.	89,90
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90
Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	89,90
Lemmings 2	DA	69,90	89,90
Links 386 Pro	DA		99,90
Links Banff			49,90
Links Barton Creek			49,90
Links Bay Hill			49,90
Links Belfry			49,90
Links Bountiful			44,90
Links Firestone			44,90
Links Hyatt Dorado			49,90
Links Mauna Kea			49,90
Links Pinehurst			44,90
Links Tron North			44,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		99,90	99,90
Lost Treas. 2			99,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	
Might & Magic 3	DV	79,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		94,90
Monkey Island 1	DV	74,90	89,90
Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Morph		49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	i.V.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	69,90	74,90
Pinball Fantasiea	DA	69,90	i.V.
Pirates Gold	??		99,90
Populous 2	DA		89,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager		54,90	59,90
Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90
Railroad Tycoon Deluxe			99,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Rebel Assault			99,90
Red Baron	DV		74,90
Red Baron + Data			89,90
Return of Phantom	DV		99,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL			74,90
SWOTL Datas			i.V.
Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90
Shadow the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90
Sherlock Holmes	DV		99,90
Suttle	DA	54,90	64,90
Silent Service II	DA	89,90	94,90
Sim Life	DV	i.V.	99,90
Space Hulk	DA	84,90	94,90
Space Quest 5	DV	i.V.	89,90
Street Fighter 2	DA	69,90	79,90
Strike Commander	DA		99,90
Strike Commander Speech	DA		49,90
Strike Commander + Speech	DA		139,90
Stunt Islands	DA	i.V.	99,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	69,90	69,90
Task Force 1942	DA		99,90
Terminator 2029			99,90

Programm		Amiga DM	PC DM
The Greatest	DV	69,90	79,90
The Legacy	DV		89,90
The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Tornado		i.V.	i.V.
Transarctica	DV	69,90	69,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 6	DA	69,90	
Ultima 7	DV		99,90
Ultima 7 Data			49,90
Ultima 7 II	DA		99,90
Ultima Underworld 1	DA		79,90
Ultima Underworld 2	DA		84,90
Unlimited Adventures	??	i.V.	i.V.
Veil of Darkness			84,90
WWF European Rampagne		54,90	59,90
Walker	DA	64,90	i.V.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf	??	69,90	74,90
Wing Commander 1		34,90	54,90
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		94,90
Wing Commander 2	DV		99,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Wing Commander Speech			49,90
Wizardry 7	DV	89,90	99,90
X-Wing	DA		94,90
X-Wing Data	DA		49,90
X-Wing + Data	DA		129,90
Xenobots	DA		94,90
Zool	DA	39,90	54,90

CD-Rom

7th Guest	139,90
Battle Chess	i.V.
Chessmaster 5 Billion and One	89,90
Der Patrizier	99,90
Inca	109,90
Indiana Jones 4	i.V.
Legend of Kyrandia	i.V.
Space Quest 4	74,90
Hot News	29,90

Mega Drive

Alien 3	dt.	114,90
Flashback	dt.	124,90
Shining Force	US	124,90
Tiny Toons	dt.	99,90

Super NES

Alien 3	dt.	129,90
B.O.B.	dt.	119,90
Bubsy	US	119,90
Desert Strike	dt.	109,90
Final Fight 2	US	114,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	129,90
Jungle Strike	US	i.V.
Star Wing	dt.	114,90
Street Fighter	dt.	94,90
Super Bomberman	US	i.V.
Super Mario Kart	dt.	94,90
Super Propotector	dt.	109,90
Super Star Wars	dt.	119,90
Super Turrican	US	119,90
Techmo NBA Basketball	US	134,90
Mortal Combat	dt.	i.V.
Ultima 6	US	i.V.
Jurassic Park	US	i.V.
Wing Commander Special Operations	dt.	139,90
WWF 2 Royal Rumble	dt.	139,90

Soundkarten / Zubehör

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00

Joystick

Gravis Pro	84,90
Thrust Master	159,90
Gamepad	54,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

Bug Report

Teil 3

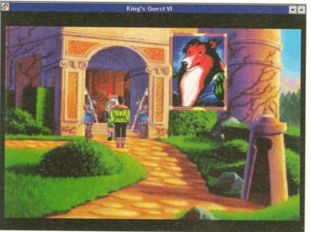
Schlamper-Saison

Der Sommer war für Bug-Hunter ganz besonders ergiebig. Selten gab es so viele neue Programme mit großen und kleinen Fehlern.

Kaum dachten wir, unser Bericht über Bugs (Programmfehler) in Computerspielen wäre mit zwei Teilen erschöpfend ausgefallen, bringt uns der Spielesommer '93 eine wahre Flut von Abstürzen und anderen Mängeln. Wohl kein Hersteller bleibt von der Bug-Flut verschont, kaum ein Programm erreichte fehlerfrei die Software-Geschäfte.

Lästig, aber tragbar

Unangenehmes wartet auf die Windows-Fans, wenn sie die Multimedia-CD-ROM-Version von »Kings Quest VI« spielen wollen. Über einen Bug berichteten wir schon in PC Player 9/93: Sierra packt deutsche Handbücher in die Packung, obwohl die versteckte »Handbuchabfrage« im Spiel nur mit einem englischen Handbuch gelöst werden kann, da der Spieltext nur in Englisch vorliegt. Auf hochgezüchteten Windows-PCs, die in Auflösungen von 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkten genutzt werden, ergibt sich ein viel tragischeres Problem: Durch einen Fehler in der Maus-Abfrage ist es in manchen Bildern nahezu unmöglich, Alexander aus dem Bild zu steuern. Einen Patch für korrekte Maussteuerung gibt es inzwischen, doch für diesen müssen Sie das Spiel teilweise auf Festplatte installieren – wieder ein paar Megabyte wertvoller Platz weg, weil die Programmierer diese hohen Auflösungen anscheinend niemals gründlich ausgetestet haben.

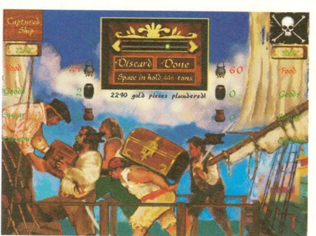


Kings Quest VI: Bei hohen Windows-Auflösungen spielt der Mauszeiger verrückt

Ebenfalls aus der Sierra-Familie kommt »Take-A-Break-Pinball« von Dynamix. Das erste Problem vieler Spieler, »Wo ist meine Musik?«, liegt an einem Versäumnis der Programmierer: Sie spielen die Musik nur auf den Basic-MIDI-Kanälen. Wer jedoch eine teure, wohlklingende MIDI-Karte hat, verwendet nur die Extended-MIDI-Kanäle. Um das Problem zu lösen, muß man einfach im entsprechenden Windows-Programm (Systemsteuerung, MIDI-Mapper) die Kanäle 10 bis 16 aktivieren – schon gibt's mehr Pinball-Musik. Warum allerdings auf zwei Tischen ab und zu die Kugel einfach verschwindet und Sie dann die Pinball-Variante »unsichtbar« spielen müssen, ist noch nicht geklärt; die Programmierer untersuchen das Phänomen und basteln schon an einem Patch.

Betrug oder Bug?

Eifrige Spieler von »Tornado« (Digital Integration) wähnten sich schon siegessicher bei der Suche nach Bugs. Wenn nämlich bis zu sechs Tornados (davon fünf mit Computersteuerung) gemeinsam auf ein Ziel zubrettern, konzentriert sich das Feind-Feuer trotzdem auf einen einzigen Jet: Denjenigen, welchen Sie gerade steuern. »Kein Bug, sondern ein Feature«, meinen die Programmierer. Das soll tatsächlich so sein. Denn um den Rechenaufwand in der Simulation zu verringern, sind die Computergegner so dumm, daß sie gar nicht alle angreifenden Tornados »sehen«. Als Ausgleich wird am Ende einer Mission mittels einer Statistik ausgerechnet, welcher Ihrer Tornados die Mission nicht überlebt hat. Fleißige Flieger haben es überprüft: Obwohl sechs Tornados heil landeten, gab es bei der Endbesprechung doch einen Verlust, den der Computer »errechnet« hat. Enttäuschung und teilweise auch Wut bei den eifrigen Tornado-Spielern ergibt sich hauptsächlich aus der Tatsache, daß dieses ungewöhnliche Verhalten im Handbuch nicht erklärt wird, sondern im Gegenteil so getan wird, als würden tatsächlich alle Ereignisse genau kalkuliert.



Pirates Gold: Eine gute Handvoll Bugs trüben das Spielvergnügen; Microprose hat die Auslieferung gestoppt

Ein angekündigter Tornado-Patch wird dieses Problem nicht beseitigen, dafür aber den defekten Soundblaster-Sound reparieren (in USA steht sogar vorbeugend auf der Packung, daß Tornado den Soundblaster gar nicht erst unterstützt), eine Load-&-Save-Funktion in den Missionen-Planer einbauen und andere Kleinigkeiten im Programm richten.

Bugs Deluxe

Am meisten Probleme hat allerdings Microprose. Eine an sich einfache Aufgabe – die verbesserten Versionen zweier Klassiker – wurde gründlich in den Sand gesetzt. Sowohl »Railroad Tycoon Deluxe« wie auch »Pirates Gold« enthalten so viele Fehler, daß Microprose nach den ersten 10.000

WO BEKOMME ICH UPDATES?
Wenn Sie ein Problem mit einem Spiel haben, müssen Sie sich immer an den Hersteller des Spiels wenden – ein Händler kann Ihnen in den wenigsten Fällen mit einem Update aushelfen. Damit Sie im Falle eines Falles schnell an den Update kommen, beachten Sie folgende Regeln:
1) Füllen Sie die Registrierungskarte aus, aber machen Sie sich eine Kopie, bevor Sie die Karte losschicken.
2) Bewahren Sie die Rechnung/Quittung für das Spiel auf und heften Sie diese gemeinsam mit der Kopie der Registrierungskarte ab.
3) Wenn Sie ein Problem mit dem Spiel haben, schreiben sie eine Postkarte an den Hersteller. Erklären Sie das Problem so genau wie möglich und geben Sie an, wann und wo Sie das Spiel gekauft haben und wann Sie die Registrierungskarte abgeschickt haben.
4) Lassen Sie dem Hersteller etwa 14 Tage Zeit, um zu antworten. Dann erinnern Sie ihn höflich mit einer weiteren Karte an Ihr Problem. Erst wenn er dann immer noch nicht antwortet, gibt es Grund für etwas unfreundlicheres Auftreten.

Exemplaren die Auslieferung beider Produkte stoppen mußte. Zu Redaktionsschluß waren beide Programme in den USA schon seit knapp sechs Wochen nicht mehr erhältlich und ein fester Termin für eine Neuauslieferung war auch nicht angekündigt.

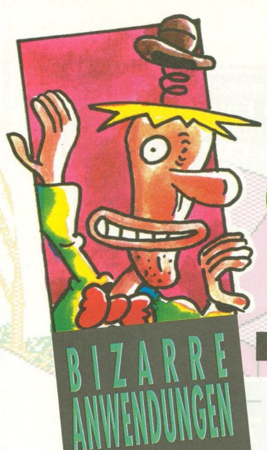
Pirates-Gold-Spieler haben mit einer ganzen Reihe von absturzgefährdeten Situationen zu kämpfen. So kann man keine Stadt angreifen, in der sich eine Person befindet, die Informationen über den Verbleib eines Verwandten besitzt – Absturz! Gibt Ihnen ein Gouverneur den Auftrag, einen bestimmten Piraten auszuschalten, und greifen Sie diesen dann an – Absturz! Reicht Ihr Speicher gerade um ein einziges KByte nicht aus, läuft das Spiel eine Weile – erst später dann gibt es irgendwann mal einen Absturz.

Während diese drei Fehler das Programm eigentlich schon unspielbar machen, gesellt sich eine Reihe von weiteren lästigen Bugs dazu. Will man beispielsweise ein feindliches Fort angreifen, dann wird das Fort-Symbol auf der Karte leider an der falschen Stelle eingezeichnet; sie müssen einen völlig leeren Fleck angreifen (den Sie auch erstmal finden müssen). Wer mit der Tastatur spielt, kann keinen Zucker zwischen Schiffen transportieren; das geht nur mit der Maus. Ab und zu erscheinen im Logbuch andere Aufträge, als Sie gerade vom Gouverneur gehört haben. Und im Jahre 1660 müssen die Programmierer einen kleinen Tippfehler gemacht haben: Der Silver Train befindet sich auf einmal auf der Insel San Juan (sind die Esel dorthin geschwommen?) und die Treasure Fleet macht mitten in einem Kontinent bei Jalapa Halt. Bei Railroad Tycoon Deluxe ist die Lage nicht ganz so dramatisch; unter einigen Konfigurationen stürzt das Spiel nach ein paar Stunden Spieldauer einfach ab. Auf manchen PCs kann man nur einen Spielstand speichern, weil durch einen Bug die anderen Save-Game-Dateien als »schreibgeschützt« gekennzeichnet sind. Sie können also nur geladen, aber nicht wieder überschrieben werden. Aus der Rubrik »It's a feature«: Wenn der Bildschirm plötzlich schwarz wird, stoßen gerade zwei Züge zusammen. Ihnen ersparen die Programmierer damit den niederschmetternden Anblick – und sich selbst die Arbeit, eine Unfallsequenz darzustellen. **(bs)**

Die Inserenten

Computer & CO.	21
Cyberdreams	11
Data-Basic	119
DATAMEDIA GmbH	85
DMV Software	43/44, 45, 81/82, 83, 107, 117
DMV Vertrieb	61 – 64, 71, 91, 101,115
Electronic Art	2, 8/9
Fischerwerke	99
GALAXY	89
Games World	27
GHR-Softwarevertrieb	119
INTEL	22/23
Intersoft	57
Joysoft	13
Karo Soft	39
Magic Music	27
MEDIA VISION	123
MICROGRAFX	124
Mirox	15
MK Elektronic	119
Okay Soft	21
Peroka Soft	14
Pfister Spieleversand	95
Rushware GmbH	35
Softsale	19
Software Discount Mann	87
Versand 99	17
Waibel Systemhaus	31
Wial Versand Service	49

Die Gesamtausgabe enthält Beilagen des DMV Verlags. Einer Teilauflage liegen Beilagen der Firma Comtrade Computers AG bei.



Gardener's World 3D-Designer

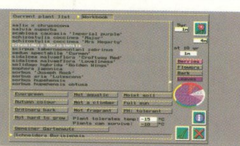
NICHT NUR FÜR GARTENZWERGE

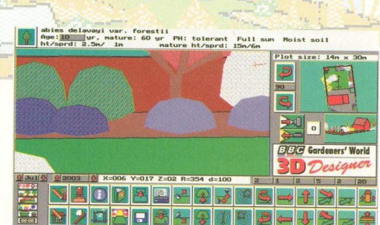
Ein üppig wuchernder Garten trotz Etagenwohnung? Kein Problem, wenn Sie Ihren PC mit dem richtigen Programm füttern!

Es soll ja Menschen geben, die absolut keinen grünen Daumen haben: Oft reicht es, wenn diese Leute die Geranien des Nachbarn bewundern, um den eigentlich robusten Pflanzen den Todesstoß zu versetzen. Selbst zum Geburtstag geschenkte Kunstblumensträuße überleben unter solch einer Obhut nicht lange. Man stelle sich erst einmal das Drama vor, wenn diese Personen in einem kompletten Garten wüten könnten. Die Situation wird nun mit dem »Gardener's World 3D-Designer« erheblich entschärft.

Basierend auf einer Ratgeberreihe der englischen TV-Gesellschaft BBC können Sie mit diesem Programm nach Lust und Laune herumgärtnern, ohne die Pflanzenwelt in Angst und Schrecken zu versetzen. Lästiges Umgraben – inklusive des dabei unvermeidlichen Massakers an der Regenwurmpopulation – entfällt dadurch. Sie bestimmen zunächst die Größe des Grundstücks, Bodentyp und die Mindesttemperatur. Dann positionieren Sie ganz nach Belieben verschiedene Gebäude wie ein Haus, eine Garage, Gewächshäuser oder Schuppen auf dem Gelände. Die Dimensionen können jeweils flexibel eingestellt werden. Puritaner verzichten natürlich auf eine Bebauung oder beschränken sich auf einen winzigen Verschlag für den Rasenmäher. Mausgesteuert werden dann noch Einfahrten, Wege, Rasenflächen, Beete und Komposthaufen angelegt, indem Sie geometrische Flächen definieren und unterschiedlich einfärben. Ein stolzer Gartenbesitzer will sich natürlich vom Unkraut in Nachbars Garten abgrenzen und kann dafür Mauern und Zäune den eigenen Vorstellungen entsprechend ziehen.

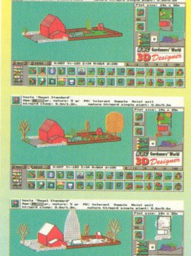
GARDENER'S WORLD 3D-DESIGNER
Hersteller: **Europress**
Preis: **ca. 100,- DM**
Hardware-Minimum: **PC mit 8MHz, 550 KByte RAM und Maus.**
Praktischer Nutzen: **Für Gartenfreaks zum Überbrücken der tristen Wintermonate**
Orginalitätsfaktor: **Durchwachsen**
Mögliche Folgeschäden: **Umzug in eine Wohnung mit eigenem Garten**
Unterhaltungswert: **Für Gartenzwerge beträchtlich**
Das PC PLAYER-Fazit: **Zur groben Planung sicher geeignet; wegen der sehr uninspirierenden Pflanzendarstellungen und fehlender Frischluft allerdings nicht dauerhaft als Gartenersatz tauglich.**


Eigene Pflanzenkreationen können problemlos in das floristische Archiv eingefügt und später verwendet werden



Eine Ecke des selbsterschaffenen Gartens in 3D-Ansicht

In jedem richtigen Garten sollte auch die eine oder andere Pflanze vorhanden sein. Konservative Naturen können sich bequem aus einer Reihe vordefinierter Blumen, Büsche und Bäume bedienen. Wenn Sie es ausgefallen mögen, erschaffen Sie sich die stummen Gartenbewohner mittels eines einfach zu bedienenden Pflanzeneditors selbst. Größe, Farbe der Blätter und Details wie die Mindesttemperatur und bevorzugter pH-Bereich des Bodens ergeben einen neuen grünen Liebling, der nur noch an der richtigen Stelle gepflanzt werden muß. Nicht vergessen wurden Wasserpflanzen, die sich auf blau eingefärbten Kreisflächen tummeln können. Das Einsetzen der digitalen Stecklinge erfolgt, indem Sie die entsprechende Stelle des Gartens im Sichtfenster anklicken. Der Garten wird dreidimensional in Polygongrafik dargestellt. Während Bäume noch durchaus als solche zu erkennen sind, werden Blumen nur als Büsche unterschiedlicher Größe und Farbe gezeichnet. Aus den verschiedensten Blickwinkeln können Sie schließlich die Wirkung Ihres Werkes betrachten, wobei Sie angesichts der ausgesprochen mageren Grafik über recht viel Phantasie verfügen sollten. **(tw)**


Ein Garten im Wandel der Jahre

Steigen Sie hier ein...

... und lernen Sie alles über Windows kennen! Haben Sie sich gerade Windows 3.0 oder 3.1 gekauft und würden jetzt gerne die grundlegenden Fähigkeiten dieses Programms kennenlernen? Dann holen Sie sich das Buch, das Ihnen das Wesentliche klar und prägnant `rüberbringt:

Das Einsteigerbuch „Windows Schritt für Schritt" für nur DM 24,80!

Für diesen supergünstigen Preis bekommen Sie:

- ein Nachschlagewerk für Einsteiger
- eine Infoquelle für Handbuchverweigerer
- ein Arbeitsmittel für Hilfesuchende

Warten Sie nicht länger, bestellen Sie jetzt das Buch mit dem Einstiegs-Coupon – damit Ihr Programm schon bald optimal läuft!

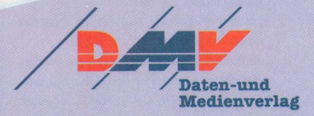
Eine Publikation des DMV-Verlages

WINDOWS Schritt für Schritt

Von Andreas Hagedorn

Ein einfacher Einstieg ohne viele Worte

Für Version 3.1 und 3.0



Bestellen Sie jetzt für nur DM 24,80 –

das Porto übernimmt der Verlag!

EINSTIEGS-COUPON!

JA, ich will richtig einsteigen und bestelle ____ Exemplar(e) des Buches „Windows Schritt für Schritt" zum Superpreis von nur DM 24,80 (bitte keine Vorauszahlung leisten, Rechnung abwarten)!

Meine Adresse:

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Wohnort ____________________

Datum, Unterschrift ____________________

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

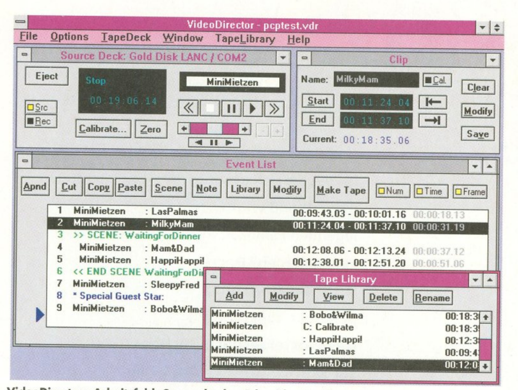
Tel.-Nr. ____________________

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an den DMV-Verlag, CSJ, Postfach 142 20, 80452 München. Oder rufen Sie uns einfach an und bestellen Sie: Tel.: 0 89/24 01 32 22, Fax: 0 89/24 01 32 15

Das Videofilm-Schnittsystem »VideoDirector« von Gold Disk

GOLDENER SCHNITT

Wer aus den besten Szenen seiner Hobbyvideos ein kurzweiliges Filmereignis zusammenstellen will, muß entweder viel Geld für einen Schnittcomputer ausgeben – oder seinen PC mit Hilfe von VideoDirector in ein superkomfortables Schnittstudio verwandeln.



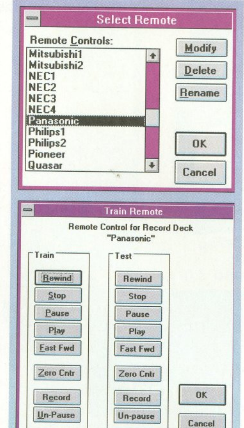
VideoDirectors Arbeitsfeld: So macht das Schneiden Spaß

Filmen ist dank der Videotechnik ja so herrlich unkompliziert geworden. Camcorder einschalten, Starttaste drücken, Aufnahme läuft. Immer und immer wieder. Ehe man sich's versieht, ist wieder eine Kassette vollgedreht. Abends vor dem Fernseher bewundert man seine durchweg brillanten Aufzeichnungen (Autofocus und Belichtungsautomatik sei dank) und läßt natürlich auch Familie und Freunde gerne daran teilhaben.

Doch was ist das? Schon nach der dritten Kassette hat sich auch beim durchtrainiertesten Gast die Atmung verlangsamt – und die Augenlider sind längst herabgefallen. Dies ist der Zeitpunkt, an dem Sie ernsthaft in Erwägung ziehen sollten, Ihr Video-Rohmaterial von ein paar weniger aktionsgeladenen Szenen zu befreien oder die etwas lang geratenen zu stutzen.

»Schneiden« sagt der Fachmann zu diesem Vorgang und erinnert dabei ans professionelle Zelluloid-Vorbild aus dem Kino. Gottlob müssen und dürfen Sie Ihrem Videoband jedoch nicht mit Schere und Klebestreifen zu Leibe rücken, sondern es genügt das Kopieren der interessanten Passagen auf eine andere Kassette. Klingt einfach, ist es auch – kostet aber eine Großpackung Nerven und vor allem viel Zeit.

In der Einleitung des VideoDirector-Handbuchs sind folgende (übersetzte) Worte zu lesen: »Wer sich schon immer dachte, es müsse doch einen besseren Weg geben: hier ist er!«. Mal sehen, ob das Produkt hält, was der Handbuchautor verspricht.



Sollte das Programm die Infrarot-Codes Ihres Ziel-Videorecorders nicht beherrschen, trichtern Sie ihm die einzelnen Funktion mit ein wenig Nachhilfe ein

Aufgebaut & installiert

In der Packung befindet sich neben der gerade erwähnten Anleitung die dazu passende Windows-Software sowie das sogenannte »SmartCable«. An dessen einem Ende befindet sich ein 25poliger Stecker, der in einen freien seriellen Port Ihres PC gesteckt wird (COM1 oder COM2). Ein Adapter für 9polige Schnittstellenausführungen liegt ebenfalls bei. An besagtem Stecker sind zwei Kabel befestigt: eines mit einem Mini-Klinkenstecker, ein anderes mit einem dubiosen kleinen Gehäuse.

Das Kabel mit dem Klinkenstecker steuert den Zuspiel-Camcorder (oder -Videorekorder), sofern dieser über eine »LANC«-(Control-L)-Fernsteuerbuchse verfügt (siehe auch die Erklärungen zu LANC). Das Vorhandensein dieser Normschnittstelle ist für den Einsatz von VideoDirector unabdingbar. Sollten Sie einen Camcorder mit anderer Fernsteuer-Normung besitzen, müssen Sie auf VideoDirector verzichten. Neben den besagten LANC-Geräten akzeptiert er (bislang jedenfalls) nur noch folgendes, teils recht exotisches Schnittsteuer/Video-Equipment: FutureVideo EditLink 2000-DT, Selectra VuPort, Selectra AG-1960 RS, Sony Vbox und Vdeck/VISCA-Recorder.

Das andere Kabel endet in einem kleinen Infrarot-Sender-/Empfängerkästchen und dient zur Steuerung des Aufnahmerekorders. Die einzige Kompatibilitätsbedingung bei diesem Gerät ist, daß es sich per Infrarotlicht fernbedienen läßt. Aus einer umfangreichen Liste

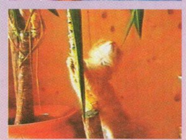
wählen Sie einfach Ihren Rekorderhersteller aus, und schon simuliert VideoDirector die Kommandos der Original-Fernbedienung. Wenn's nicht klappen sollte, können Sie Ihrem Computer sogar die benötigten Befehle lernen lassen, indem Sie nacheinander die entsprechenden Tasten der Fernbedienung drücken und dabei auf das Sender-/Empfängerkästchen zielen.

Soviel zur einfachen, aber erstaunlich leistungsfähigen Hardware. Die Software präsentiert sich im übersichtlichen Windows-Look und zeigt nach dem Start folgende drei Fenster:

Die Zuspiel-/Aufnahmerekorder-Steuerung ähnelt einer Fernbedienung und erlaubt die Kontrolle aller notwendigen Laufwerksfunktionen des Camcorders oder (nach einem Mausklick) auch der des aufnehmenden Videorekorders. Neben Rücklauf, Stop, Pause, Start und Vorlauf imitiert ein Schieberegler zudem eine Jog/Shuttle-Funktion (sichtbarer Bildsuchlauf mit variabler Geschwindigkeit in beiden Richtungen). Vom kabelkontrollierten Zuspielrekorder bekommt VideoDirector außerdem ständig den aktuellen Bandzählwerksstand übermittelt und zeigt diesen auf das Einzelbild genau an. In diesem Fenster geben Sie der momentan eingelegten Kassette auch einen Namen. Das Programm archiviert akribisch jedes Band und sorgt damit für Ordnung in Ihrer Videosammlung.

Das Videoclip-Fenster dient der Definition eines bestimmten Abschnitts (Clip) auf der Kassette. Während das Band läuft und Sie Ihre Aufzeichnungen betrachten, klicken Sie einfach zu Beginn des zu markierenden Clips auf das »Start«-Feld und am Schluß auf »End«. Das Programm hat sich nun den Zählwerksstand dieser beiden Bandpositionen gemerkt und will nur noch von Ihnen einen Namen für diesen Bereich erfahren. Ein Klick auf »Save«, und die Daten dieses Videoclips werden in der »Tape Library« gespeichert. So markieren Sie spielend Abschnitt für Abschnitt, während Sie sich das Video-Rohmaterial anschauen.







Das Resultat unseres Praxistests: Autor Toni »Scorsese« Schwaiger optimierte mit dem VideoDirector das Heimvideo über sein Katzenrudel

Angeklickt & ausprobiert

Im größten der drei Fenster erscheinen alle von Ihnen ausgewählten Videoclips in der Reihenfolge, wie sie später aufgezeichnet werden sollen. Dazu rufen Sie die »Tape Library« auf, suchen sich Clip um Clip heraus und fügen ihn in diese Liste ein. Natürlich ist ein Umsortieren oder Löschen einzelner Abschnitte später jederzeit noch möglich. Sollten Sie vergessen haben, welche Aufnahme sich hinter einem Clipnamen verbirgt; »View« spult automatisch zur zugehörigen Bandstelle und spielt den markierten Videoabschnitt vor. Mehrere Clips lassen sich auch zu einer Szene zusammenfassen, um bei einem umfangreichen Rohmaterial nicht den roten Regie-Faden zu verlieren. Einem Verirren im Clip-Chaos beugt auch die Funktion vor, an jeder beliebigen Stelle eine farblich hervorgehobene Bemerkung einfügen zu können.

Haben Sie so alle Clips und Szenen in eine ansprechende, kurzweilige und logische Reihenfolge gebracht, müssen Sie nur noch eine Leerkassette in den Aufnahmerekorder einlegen und auf »Make Tape« klicken. Jetzt legt VideoDirector erst richtig los: Er schaltet den Rekorder per Infrarot-Kommando auf Aufnahmebereitschaft, spult das Zuspielband im Camcorder kurz vor den Anfang des ersten Clips in der Liste und startet anschließend die Wiedergabe. Sobald der gespeicherte Start-Zählwerksstand des aktuellen Abschnitts erreicht ist, hebt er die Pause des Aufnahmerekorders auf und die Aufzeichnung beginnt. Am Szenenende wird die Aufnahmepause wieder aktiviert und der nächste Clip angefahren. Dieses lustig anzusehende Spielchen wiederholt sich nun bis zur letzten Szene – ohne menschliches Zutun.

Ein wichtiger und oftmals wunder Punkt beim fröhlichen Umspul-Spiel ist die Genauigkeit, mit der die Software die markierten Bandstellen ansteuert. Das Bandzählwerk liefert nämlich normalerweise nur präzise Positionsangaben, solange Videobilder zu sehen sind. Beim schnellen Vor- oder Rücklauf (ohne Bild) muß der Camcorder allerdings die aktuelle Position aus den Spulenwickel-Umdrehungen errechnen – und das führt leicht zu Abweichungen im Sekundenbereich. Um diese Fehler zu eliminieren, können Sie VideoDirector anweisen, nur den langsameren sichtbaren Suchlauf zu verwenden. Der ist aber für längere Banddistanzen nicht zu empfehlen, was Sie bei der Anordnung der Clips berücksichtigen sollten (möglichst keine zu großen Distanzen zulassen). Die optimale Präzision erzielen Sie mit Camcordern, die Timecode-Daten über das LANC-Kabel zum VideoDirector schicken.

Alles in allem ist VideoDirector (398 Mark bei Magic Music, Bretzfeld) ein wirklich interessantes und empfehlenswertes Produkt für jeden Hobby-Videofilmer. Die lästige Schneidearbeit, die man immer so lange wie nur möglich vor sich hergeschoben hat, wird mit diesem Produkt nicht nur zum Kinderspiel, sondern gewinnt auch ein gutes Stück an Professionalität. Ihr Publikum wird es Ihnen danken. **(ts)**

WAS IST LANC?

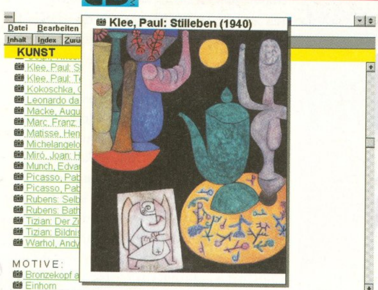
LANC (auch Control-L genannt) ist ein Video-Steuerstandard, der von Sony entwickelt wurde. Über ein dreiadriges Kabel empfängt die Kamera oder der Videorekorder eine Reihe von Laufwerks-Kontrollsignalen und führt diese Befehle augenblicklich aus (Vorspulen, Stop, Zähler-Nullstellung etc.). Umgekehrt schickt das Videogerät Informationen über den momentanen Status (Stop, Wiedergabe etc.) sowie den aktuellen Zählwerksstand oder sogar Timecode-Daten über das LANC-Kabel zurück. Eine LANC-Buchse erkennen Sie am Control-L-Symbol: ein ausgefüllter Kreis mit einem symbolisierten »L« darin. Neben Sony selbst unterstützen auch Canon, Ricoh, Yashica, Kyocera, Nikon, Fuji oder Minolta den LANC-Standard. Es gibt auch Videokameras anderer Hersteller (z.B. Blaupunkt), die baugleich zu Sony-Modellen sind und damit auch LANC beherrschen.



Das »Bertelsmann Universal-Lexikon« für Windows

WISSEN IST MACHT

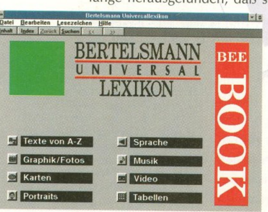
Endlich gibt's eine deutsche CD-Enzyklopädie: Bertelsmanns Nachschlagewerk protzt mit 70.000 Stichwörtern, Grafik- und Sound-Schnickschnack sowie einem erfreulich günstigen Preis.



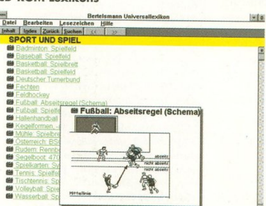
Solche schönen Super-VGA-Grafiken sind leider dünn gesät

Das Leben steckt voller ungelöster Fragen: Wo kommen wir her? Wo gehen wir hin? Warum schmiert meine Soundkarte ab? Spielen sich die Probleme in weniger philosophischen Sphären ab, verspricht der Griff zum Lexikon die Erleuchtung. Egal, ob Sie sich für den Lauf des Orinoco interessieren oder schon immer mal erfahren wollten, daß ein »Scottish Terrier« weder kleinkariert noch hochprozentig ist – das Nachschlagewerk hilft weiter.

Nun pflegen umfangreiche Schwarten a) ein Vermögen zu kosten und b) nach Erwerb unangetastet in Eichenfurnier-Regalen vor sich hin zu stauben. Das Blättern und Suchen in Wälzern von Telefonbuch-Ausmaßen entbehrt nämlich jeglicher Eleganz. Die findige Software-Industrie hat schon lange herausgefunden, daß sich CD-ROMs vortrefflich für Software-Versionen solcher Nachschlagewerke eignen. Eine einzige Compact Disk schluckt willig Datenmengen, die tausende von Buchseiten füllen würden. Der Computer erleichtert durch Suchfunktionen den Umgang mit dem geballten Wissen und kann zudem Bilder darstellen, Sprache wiedergeben oder Musikstücke spielen – da sieht selbst der Große Brockhaus alt aus.



Schlicht mit Übersicht: Das Hauptmenü des CD-ROM-Lexikons



Die meisten Grafiken entpuppen sich als schlichte Schwarzweiß-Skizzen

Lexika auf CD-ROM hatten bislang einen großen Haken: weit und breit keine deutsche Version in Sicht! Selbst im täglichen Spieleeinsatz gestählte Englischkenner strecken die Waffen, wenn diffizile physikalische Begriffe erklärt werden – es geht doch nichts über die gute alte Muttersprache. Die Erlösung in Form einer komplett deutschen CD-Enzyklopädie wird von einem Mediengiganten gereicht: Bertelsmann veröffentlichte jetzt sein »Universal-Lexikon« für Windows, das bei einem Preis von um die 120 Mark auch für Normalsterbliche erschwinglich ist.

Die klare Menüstruktur sorgt dafür, daß man sich auch ohne Handbuchlektüre sofort in den Datenbeständen wohlig suhlen kann. Wenig Icons, spartanische Pull-Down-Menüs – kaum Extras, aber leichter zu bedienen als ein durchschnittlicher Videorecorder. Sie können sich alle 70.000 Stichwörter alphabetisch ansehen und in den einzelnen Textseiten blättern wie in einem Buch. Der Hauptvorteil des elektronischen Lexikons ist die Suchfunktion. Das CD-ROM wird innerhalb weniger Sekunden nach dem Suchbegriff durchforstet. Dadurch werden Sie auch auf andere Stichpunkte aufmerksam gemacht, in denen das Suchwort vorkommt.



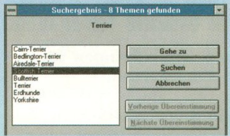
Eine Handvoll Video-Animationen wird im Briefmarken-Format abgespielt

Die Erläuterungen zu den einzelnen Begriffen sind recht knapp geraten; meistens werden sie mit 2, 3 Zeilen abgefeiert. Die Texte lassen sich in die Windows-Zwischenablage kopieren und können von da aus in eine Textverarbeitung exportiert werden. Verschiedene Filter für gängige Formate wie »Word« oder Ascii-Text hätten den Umweg übers Clipboard erspart, doch solchen Luxus gönnten uns die Programmierer nicht. Immerhin kann direkt vom Lexikon aus eine Textpassage ausgedruckt werden.

Apropos Luxus: Das Lexikon ist nicht ganz das schillernde Multimedia-Feuerwerk, das man nach Lektüre des Packungstexts erwarten könnte. »900 Grafiken« klingt zunächst viel, doch angesichts von 70.000 Begriffen verteilen sich die Illu-

BERTELSMANN UNIVERSAL LEXIKON
Hersteller: Bertelsmann
Preis: ca. 120 Mark
Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und Windows 3.1.

Die Suchfunktion arbeitet schnell und komfortabel. Nach Eingabe des Begriffs...



...werden alle Stichwörter angezeigt, in denen er vorkommt.

Einen weiteren Mausklick später haben Sie die gewählte Stichwort-Erklärung auf dem Bildschirm

strationen gewaltig. Die meisten Bilder entpuppen sich als zweckmäßige, aber schlichte Schwarzweiß-Skizzen. Richtig schicke Super-VGA-Kracher lassen sich nur gelegentlich in Bereichen wie »Kunst« oder »Astronomie« aufspüren. Immerhin gönnt uns Hersteller Bertelsmann eine digitalisierte Luftaufnahme der firmeneigenen Gebäude in Gütersloh – wir sind hochgradig erregt und fasziniert. Ein wenig dünn ist auch das Repertoire von etwa zwei Dutzend Videoclips. Die Animationen sind von mittelprächtiger Qualität und thematisch von »Automobilfabrik« bis »Bär fängt Lachs« etwas wirr verteilt. Imposanter wirken da die Audio-Clips: Digitalisierte Auszüge aus historischen Politikerreden und klassische Musikstücke erklingen in guter Qualität, sofern sie eine Windows-kompatible Soundkarte (z.B. Soundblaster) in Ihrem PC installiert haben.

Bei der Bedienung hätte Bertelsmann ruhig ein wenig mehr die Vorzüge des Mediums CD-ROM ausnützen können. Beim Text zum Fluß Orinoco lesen Sie zum Beispiel, daß er durch Guyana verläuft. Jetzt würde man gerne mehr über dieses Land wissen und den Begriff direkt im Text anklicken – geht aber nicht. Sie müssen erst den Menüpunkt »Suchen« bemühen und dort »Guyana« eingeben. Diese Querverweis-Müdigkeit ist keine Katastrophe, macht das Herumspringen im Datenwulst aber ein wenig umständlich – englische CD-Lexika können´s besser.

Trotz der Nachlässigkeiten bei Grafik und Bedienungskomfort ist Bertelsmanns Universal-Lexikon sein Geld wert. Aufwendige Extras kommen zu kurz, aber alle Essentials einer elektronischen Enzyklopädie beherrscht das Programm zufriedenstellend. Die Aktualität der Einträge ist etwa auf dem Stand vom Januar 1992. Als erstes deutschsprachiges CD-ROM-Referenzwerk dieser Art ist das Programm zur Zeit einmalig. Mit etwa 120 Mark hat der Hersteller zudem einen fairen Preis angesetzt, der konventionellen Kompendien das Fürchten lehrt. **(hl)**

Praktisch: Die Lexikontexte lassen sich in die Windows-Zwischenablage kopieren

Finanzbeschaffung: Ein Kredit kommt selten allein

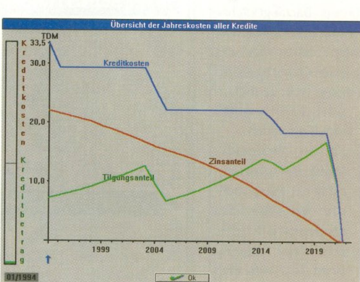
»Bau & Kauf«: Finanzplanungs-Software für Immobilien

TIPPE, TIPPE, HÄUSLE KLICKE

Mit der Windows-Software »Bau & Kauf« bringen Sie Licht ins schummrige Immobilien-Kreditwesen.

Freunden des öffentlich-rechtlichen Fernsehens dürfte die populär-kritische Wirtschaftssendung »WISO« ein Begriff sein. Die WISO-Redaktion gibt ihre Tips und Tricks seit einiger Zeit nicht nur über Fernsehbildschirme, sondern auch auf Computermonitoren wieder. Der neueste Programm-Sproß heißt »Bau & Kauf« und entpuppt sich als Software zur »Finanzierungskalkulation von Immobilienobjekten« (trocken, aber wahr).

Bevor die Rechenroutinen des Programms in Aktion treten können, ist erst einmal etwas Tipparbeit angesagt. Die notwendigen Eingaben sind in drei Themenbereiche aufgeteilt: Angaben zur Person, zum Objekt und zur Finanzierung. Die persönlichen Daten beziehen sich zum Beispiel auf Kinderfreibeträge, Einnahmen, alle derzeitigen Ausgaben sowie auf bereits vorhandenes und verfügbares Eigenkapital.



Das Diagramm veranschaulicht den Kreditverlauf

Um alle Daten zum Objekt Ihrer Begierde eintragen zu können, müssen Sie schon ein paar Worte mit dem Verkäufer oder der Baufirma gewechselt haben. Neben den Quadratmetern erfragt die Software nämlich auch Erwerbskosten, Grundsteuern, diverse Gebühren und die voraussichtlichen Unterhaltskosten.

Auch einen Besuch bei Ihrer Bank sollten Sie schon hinter sich gebracht haben, wenn es um die Finanzierungsangaben geht. Bis zu sechs Kredite können Sie neben Ihrem Eigenkapital als Finanzierungsgrundlage angeben. Dabei werden sowohl Hypotheken, Bausparverträge als auch Lebensversicherungen berücksichtigt. Das Programm erfragt zu jedem Kredit Zinssatz, Tilgungsrate und einiges mehr.

Nachdem Sie diese Pflichtübungen hinter sich gebracht haben, dürfen Sie sich endlich zurücklehnen und Ihren elektronischen Rechenknecht arbeiten lassen. Ein Mausklick genügt, und Bau & Kauf ermittelt den Kreditverlauf auf die Mark genau – Monat für Monat über die gesamte Laufzeit. Auf einen Blick sehen Sie die Steuerersparnis, die Restschuld und die tatsächlichen Kreditkosten. Ein weiterer Klick, und diese Kosten erscheinen als aussagekräftiges und grafisch ansprechendes Liniendiagramm.

Mindestens ebenso interessant ist die Auswertung, wieviel Märker Ihnen am Ende jeden Monats noch zur Verfügung stehen – wenn die laufenden Finanzierungs- und Lebenshaltungskosten von Ihrem Einkommen abgezogen werden. Erfreulicher ist da schon die Berechnung der jährlichen Steuervorteile. Wer die Qual der Wahl zwischen mehreren Kreditgebern oder Immobilienangeboten hat, dem greift Bau & Kauf ebenfalls unter die Arme. Ein Vergleich verschiedener Finanzierungsmodelle ist gleichermaßen einfach möglich wie eine Wertschätzung aller in Frage kommender Wohnungen, Häuser oder Grundstücke.

Das über 200 Seiten starke Handbuch ist – neben dem fairen Preis von 69 Mark – der beste und einzige Kopierschutz von Bau & Kauf. Es erklärt nicht nur die Programmbedienung sowie die wichtigsten Fachbegriffe, sondern gibt zudem zahlreiche unverzichtbare Finanztips und Banken-Tricks preis. Die Windows-Software ist klar aufgebaut und schnell zu beherrschen. Nur: Wenn Sie in einer hohen Grafikauflösung mit »Large Fonts« (8514-Zeichensätze) arbeiten, geraten manche Anzeigen garstig durcheinander. Wer also mit dem Gedanken spielt, sich Immobilienbesitz zu beschaffen, dem sei die WISO-Software wärmstens ans Herz gelegt. Sie kann nicht eingehende Beratungsgespräche bei Banken, Maklern oder Baufirmen ersetzen, wohl aber wirkungsvoll unterstützen. Gerade der Laie, der sich im Finanzdschungel nur schwer zurechtfindet, sieht bei Bau & Kauf klipp und klar, welche finanziellen Belastungen tatsächlich auf ihn zukommen. Er lernt Wucherer von seriösen Kreditgebern zu unterscheiden und erkennt überteuerte Objekte. Doch vor allem: Das Programm warnt ihn, wenn seine Eigenmittel unterhalb der Verunftsgrenze liegen und er früher oder später unter der Kreditlast zusammenbrechen würde – wie es leider viel zu oft geschieht. **(ts)**

DER TAG AN DEM DAS CMOS STILLSTAND



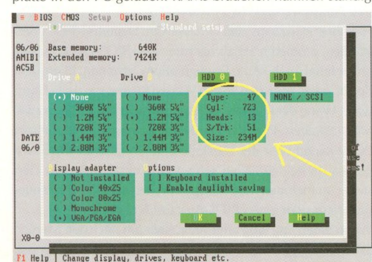
KEINE PANIK!

Der Rechner streikt, die Festplatte ist leer, die Daten sind futsch: Bevor solche Katastrophen Ihr Wohlbefinden stören, hilft unsere Serie bei der Vorbeugung möglicher PC-Desaster. In der ersten Folge widmen wir uns den Tücken des CMOS.

Stellen Sie sich vor, Sie schalten Ihren PC ein und lesen eine Meldung wie »Hard Disk Controller Failure« oder »Memory mismatch. Please run Setup«. Höchste Zeit, in Panik zu geraten? Vielleicht – wenn Sie keine Vorsorge getroffen haben. Denn gerade ereilte Ihren Computer eine Total-Amnesie. Beim völligen Gedächtnisverlust hat der PC auch vergessen, welche Festplatte und wieviel RAM er besitzt. Wenn Sie dem Computer nicht selber auf die Sprünge helfen, sind die Daten auf der Festplatte unerreichbar.

CMOS, das unbekannte Wesen

Wer ins Computer-Lexikon sieht, findet unter dem Begriff CMOS die Erklärung »Composite Metal Oxid Semiconductor«, übersetzt etwa: Halbleiter aus zusammengesetzten Metall-Oxiden. Gute Lexika erwähnen noch, daß Bausteine in CMOS-Technik sehr wenig Strom brauchen. Nehmen Sie das RAM Ihres PCs: Wenn Sie den PC ausschalten, ist der Inhalt des RAMs in Zehntelsekunden ausgelöscht. Beim nächsten Einschalten werden alle Daten wieder von der Festplatte in den PC geladen. RAMs brauchen nämlich ständig Strom, um die Daten zu behalten. Sie können sich das wie einen Eimer mit einem kleinen Loch vorstellen. Wenn Sie den Zustand »Voller Eimer« speichern wollen, müssen Sie immer wieder ein bißchen Wasser nachgießen. Ein Eimer in CMOS-Technik hätte bei diesem Beispiel ein wesentlich kleineres Loch als ein normaler Eimer. Das heißt, für einen CMOS-Eimer brauchen Sie wesentlich weniger Wasser zur »Auffrischung«. Ein CMOS-RAM braucht so wenig Strom, um sich seinen Inhalt zu merken, daß eine kleine Batterie normalerweise für mehrere Jahre ausreicht. Normale Computer-RAMs kämen mit einer Batterie gerade mal ein paar Stunden aus.



Bei jedem Rechner sieht das Setup-Programm leicht anders aus; aber bei praktisch allen stellen Sie den Festplatten-Typ wie hier ein: Die Werte für Heads, Cylinders und Sectors sind entscheidend und sollten unbedingt von Ihnen notiert werden.

Warum baut man dann nicht ganze Computer in dieser Technik? Kurz gesagt sind CMOS-RAMs teurer, langsamer und größer als normale RAMs, und für den normalen Einsatz im PC deswegen weniger gut geeignet. Aber an einer Stelle kommt kaum ein PC um das CMOS-RAM herum: bei der Konfiguration.

Nehmen Sie beispielsweise die Festplatte. Es gibt hunderte von verschiedenen Festplatten-Typen auf der Welt. Sie unterscheiden sich nicht nur in der Größe (von der kleinen 40-MByte-Platte bis zum Gigabyte-Monster), sondern auch in der Aufteilung der Daten. Festplatten bestehen nämlich immer aus verschiedenen aufeinander gestapelten magnetischen Platten, die von mehreren Köpfen (Heads) gelesen werden. Dann gibt es noch die Spuren (Tracks/ Cylinders) und die Sektoren (Sectors)-Zahlen, die sich von Festplatten-Typ zu Festplatten-Typ unterscheiden.

Nun kann Ihr PC aber leider nicht wissen, was für eine Festplatte Sie haben. Die Werte für Heads, Tracks und Sectors müssen einmal eingestellt werden. Meistens macht das ein Service-Techniker beim Hersteller, wenn der Computer zusammengeschraubt wird. Diese lebenswichtigen Werte werden in einem kleinen CMOS-RAM von meistens nur 128 Byte Größe gespeichert. Die Batterie versorgt das RAM mit Strom und viele Jahre lang tut ihr Rechner glücklich seinen Job...

bis zum Tag, an dem die Batterie ausfällt, das CMOS-RAM einen Aussetzer hat (diese RAMs sind sehr empfindlich gegenüber statischer Elektrizität) oder ein Virus das CMOS-RAM auslöscht. Beim Einschalten des Computers weiß dieser nicht, was für eine Festplatte in ihm steckt, und findet deswegen noch nicht einmal mehr das DOS. Wir haben schon erwachsene Männer weinen sehen, die in diesem Augenblick ihre Daten für immer verloren glaubten.

SO BEUGEN SIE VOR

In wenigen einfachen Schritten beugen Sie der CMOS-Amnesie vor.

1) Lesen Sie das Handbuch zu Ihrem PC. Finden Sie heraus, wie Sie an das Setup-Programm herankommen.

2) Rufen Sie das Setup-Programm auf.

3) Wenn Sie zwischen mehreren Setup-Varianten wählen können, suchen Sie sich das »Standard Setup« aus.

4) Schreiben Sie alles ab, was Sie auf dem Bildschirm sehen.

5) Ohne eine Taste zu drücken, schalten Sie den Rechner wieder aus.

Gibt das CMOS später seinen Geist auf, gehen Sie wie folgt vor:

1) Starten Sie das Standard-Setup-Programm des PCs.

2) Tippen Sie alle Werte (bis auf Datum und Uhrzeit) so ab, wie Sie sie bei der Vorbeugung abgeschrieben haben

3) Suchen Sie nach einem Menüpunkt um diese Änderungen zu speichern (SAVE).

4) Wenn Ihr Rechner immer noch nicht richtig läuft: Starten Sie Setup erneut und suchen Sie einen Menüpunkt wie »Auto-Configuration« oder »Setup with Power-On-Defaults« und schalten Sie diesen ein.

5) Wenn trotzdem nichts geht: Fachmann holen, damit nicht mehr Daten durch Experimente verloren gehen.

Das Setup im BIOS

Wenn Sie bisher noch nichts vom CMOS-RAM gehört hatten, liegt das daran, daß es für den normalen Benutzer eines PCs eigentlich nie auftaucht. Der Computer liest einmal die Daten des RAMs beim Einschalten und läßt es dann in Ruhe. Sie sehen das CMOS-RAM nicht (es ist in einer tiefen Ecke des Computer-Speichers versteckt) und kaum ein Programm kommt an die Daten im CMOS ran.

In praktisch jedem PC ist aber ein kleines Programm eingebaut, mit dem das CMOS-RAM manipuliert werden kann; das sogenannte Setup-Programm. Das Setup-Programm befindet sich im BIOS (Abkürzung für Basic Input Output System). Das BIOS ist das grundlegende ROM im Computer. Hier steht neben dem Setup-Programm auch drin, wie man Disketten und Festplatten liest (irgendwie muß das eigentliche DOS ja von der Festplatte in den Speicher) und wie Buchstaben auf den Bildschirm geschrieben werden.

Das Setup, wie es auch kurz genannt wird, können Sie oft nur beim Einschalten des PCs aufrufen, indem Sie eine bestimmte Taste drücken, noch bevor auf die Festplatte zugegriffen wird. Bei vielen PCs ist dies die DELETE-Taste, bei anderen ESCAPE, manche verwenden sogar Tasten-Kombinationen wie CTRL-ALT-ESCAPE.

Bei vielen PCs, insbesondere bei 386- und 486-Modellen, können Sie zwischen einem »Standard Setup« und einem »Advanced/Extended Setup« wählen. Von der Extended-Version sollten Sie die Finger lassen, solange Sie nicht eine gute Portion Mut und technisches Verständnis haben. Hier gehen Sie nämlich direkt an die Eingeweide Ihres Computers, können interne Taktfrequenzen und Speicherzugriffe manipulieren. Falsche Werte in diesem Bereich führen nicht nur zu einem Totalabsturz, sie können sogar Ihre Hardware durch Überlastung beschädigen.

Damit Sie vor Überraschungen sicher sind, sollten Sie sich einen Block und einen Stift nehmen und das Setup-Programm Ihres PCs einmal aufrufen. Schreiben Sie sich dann alle Werte aus dem Standard-Setup auf. Wenn dem CMOS jetzt etwas passieren sollte, können Sie die Werte wieder eintragen und ganz normal mit dem PC weiterarbeiten. Aber Vorsicht: Verlieren Sie nicht den Zettel! PC-Techniker nehmen meistens keinen Zettel, sondern einen Aufkleber, den sie sich auf die Seite oder in den Deckel des PCs kleben. So kann kein Zettel verloren gehen.

Vorsicht beim Extended Setup

Wir haben Sie vorhin eindringlich gewarnt, das Advanced/Extended-Setup Ihres Rechners möglichst nicht anzurühren. Es gibt aber trotzdem Fälle, in denen Sie sich auf dieses Terrain wagen sollten. Wenn Ihr Rechner aus unerklärlichen Gründen abstürzt, die Grafikkarte nicht so mag, wie Sie wollen, oder ein geheimnisvoller »Parity Error« den PC immer wieder außer Gefecht setzt, sind vielleicht (aber nicht immer) falsche Werte in diesem Setup schuld. Bevor Sie jetzt aber wild Werte im Setup ändern, sollten Sie sich erst genau aufschreiben, welche Werte zur Zeit aktiv sind.

In vielen Setup-Programmen gibt es die beiden Menüpunkte »Load with Power-On Defaults« und »Load with BIOS-Defaults«. Die »BIOS-Defaults« sind normalerweise die optimalen Werte für Ihren PC. Bei den »Power-On Defaults« handelt es sich um die sichersten Werte; mit diesen wird der PC deutlich langsamer, aber alle Setup-bezogenen Fehlerquellen werden damit ausgeschlossen. Wenn also Ihr Rechner sehr seltsam reagiert (beispielsweise mit einer neuen Grafikkarte), probieren Sie mal folgendes: Gehen Sie in das Setup-Programm, suchen Sie einen Menüpunkt, der »Load with Power-On Defaults« heißt und wählen diesen per Cursor- und Return-Taste aus. Mit dem Menüpunkt »Write to CMOS and Exit« oder einfach der Escape-Taste werden diese Werte im CMOS gespeichert und der Rechner neu gebootet. Wenn jetzt noch was nicht läuft, ist Ihr PC kaputt oder Ihre Hardware irgendwo inkompatibel.

Hat Ihre Hardware den »Power-On Defaults«-Test überstanden, probieren Sie als nächstes die »BIOS-Defaults« aus (manchmal auch »Auto Configuration« genannt). Hier sucht der PC selbst nach den besten Werten für Ihre spezielle Hardware. Wenn der Rechner damit nicht mehr läuft, gibt es zwei Möglichkeiten: Eine der Hardware-Komponenten in Ihrem PC ist kaputt oder der Hersteller hat ein falsches BIOS eingesetzt. In beiden Fällen sollten Sie Kontakt mit dem Hersteller aufnehmen und beispielsweise auf eine Garantie-Reparatur oder einen BIOS-Austausch bestehen.

Wenn einen Tag lang alles läuft, aber am nächsten Morgen (Abend) der Rechner wieder alles im CMOS vergessen hat, ist die Batterie für die CMOS-RAM-Bufferung leer. Da kann dann nur noch ein Fachhändler oder Lötkolben-Experte weiterhelfen.

Wir können es nicht oft genug sagen: Finger weg vom Bus-Takt (Bus-Clock, AT-BUS-Clock). Immer noch bringen vermeintliche Experten mit dem Rat, den Bustakt doch auf 10 oder gar 12 MHz zu setzen, Ihren PC in Gefahr. Sämtliche Komponenten, insbesondere Festplatten-Controller, CD-ROM-Interfaces, Sound- und Grafikkarten sind nur für 8 bis 9 MHz ausgelegt. Alle Werte darüber können zur Zerstörung von Hardware führen. Dabei macht Ihr Rechner aber nicht »Puff!«, sondern zerstört sich schleichend. Eines Tages flackern auf der Grafikkarte die Farben wie wild oder gestern beschriebene Disketten werden absolut unlesbar. Dies sind typische Anzeichen für einen falschen Bustakt. Da bei einem korrekten BIOS der Bustakt automatisch richtig gesetzt wird, brauchen Sie sich keine Sorgen um dieses Thema zu machen.

WERKZEUG FÜR SETUP-PROFIS

Das Programm »Amisetup« von Robert Muchsel ist das Werkzeug für Setup-Bastler schlechthin. Wenn Sie richtig in den Eingeweiden Ihres PCs fummeln wollen und vorzeitiger Chip-Tod sie nicht schreckt, kann ein Nachmittag mit Amisetup einen Rechner optimaler konfigurieren, als der Hersteller es geahnt hat.
Amisetup funktioniert nur bei neueren Computern ab 386 aufwärts, die ein BIOS der Firma AMI besitzen (erkennbar an der Einschaltmeldung, in der irgendwo das Wort AMI auftaucht). Das sind immerhin rund 70 Prozent aller derzeit erhältlichen PCs, wenn man Statistiken diverser Hersteller glauben darf. Da Amisetup Shareware ist, können Sie es jederzeit für wenig Geld ausprobieren – wenn es auf Ihrem PC nicht läuft, haben Sie nicht viel verloren. Die registrierte Version kostet nur rund 40 Mark und bietet ein exzellentes elektronisches Handbuch, welches praktisch alle Parameter des Setup-Programms im Detail erklärt. Trotzdem ist Amisetup nur für Leute geeignet, die sich wirklich mit ihrem PC auskennen. Wenn Sie von Memory Refreshs und Interleaving noch nie gehört haben: Finger weg und den PC so lassen, wie er ist: Vielleicht nur 99 Prozent optimal aber immerhin 100 Prozent funktionstüchtig.



Amisetup kommt an Dutzende von Parametern heran, welche die Leistung Ihres PCs bestimmen.

BIOS-Fehler

Das eine oder andere Setup-Programm, insbesondere bei billigen PC-Clones aus Fernost-Produktion (meist erkennbar am unfreiwillig komisch übersetzten Handbuch), hat schon mal eine Macke. Einer der beliebtesten Fehler: In Ihrem PC ist ein BIOS für die falsche Taktfrequenz drin. Ein Beispiel: Das Setup stellt die Werte für einen 33-MHz-Rechner ein, in Wirklichkeit haben Sie aber nur 25 MHz. Dadurch laufen einige Komponenten Ihres PCs (Grafikkarte) zu langsam. Im umgekehrten Fall (25-Mhz-Setup im 33-MHz-Rechner) werden diese Komponenten zu schnell getaktet, was zu einem Chip-Sterben durch Überbelastung führen kann. Bei den meisten PCs kann man an der Einschaltmeldung erkennen, für welchen Rechnertyp das BIOS eigentlich ausgelegt ist. Stimmen die Angaben nicht mit dem überein, was in Ihrem PC steckt, sollten Sie den Händler das BIOS austauschen lassen. **(bs)**

KLEIN & FEIN



Da freuen sich die Humans: Gezielt können Sie nun alle Spielstufen anwählen

Human Race – Jurassic Levels

Sämtliche Codes für »Human Race – The Jurassic Levels« wurden uns von Thilo Kaffenberger aus Mühltal eingeschickt – seinen Wunschtitel »Syndicate« wird er in Bälde erhalten. **(tw)**

LEVEL	PASSWORT
1	DARWIN
2	DOOM
3	SPYDER
4	480
5	BILLS
6	BROKE AGAIN
7	OUR SHELF
8	NO SUPPORT
9	MR PARROT
10	7 MILE WALK
11	BLIZARD
12	MINI EGGS
13	KEEF
14	WORLDOF OUROWN
15	ITS TOSH
16	BESTEST BUDS
17	O O CHILDREN
18	BLUE STUFF
19	LEOPARD
20	UNCLE JOSEF
21	DANNEEE
22	LOOWEEZ
23	KATIEWOOH
24	RADCLIFFE
25	IDONTLIKE BRAWN
26	GILL N GEDS
27	HOW MUCH
28	THE SLOBS
29	MRS T
30	ALMANBURIE
31	GALLOWS FIELD
32	PLAGUE PIT
33	CANDLESTICKS
34	BROWN SUGAR
35	BABBLE
36	BLATHER
37	TRADER
38	SCARY MAN
39	BOILED EGGS
40	NEED MORE
41	TURBO NUTTER
42	PERFECT PETE
43	RICK NINJA
44	WAYNE
45	TASH
46	POUCH
47	WHINGEING
48	SAD BOYS
49	CRAMP
50	GLUM
51	HASSLED
52	GOLD LABEL
53	POULTRY GOOSE
54	KATE4LOUISEO
55	DRAKEEAR
56	SOURFACE
57	LURCH
58	ENDOSCOPY
59	JUST TAKES
60	HAVE A BREAK
61	3 NEGATIVES
62	GIMME SHELTER
63	BLOAT ON
64	STAGGER HOME
65	I LOVE ME
66	WHO D YOU LOVE
67	AAAAAARGH
68	SOS
69	NIKKI
70	PYTHON LEE
71	MR FISTIE
72	SISTER BLUE
73	ARIES
74	TAURUS
75	FATEAND FORTUNE
76	DOES IT MATTER
77	WHAT WE PUT
78	THIS IS IT
79	SEE YA
80	FOREVER

Dynablaster

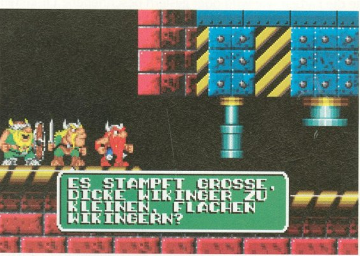
Thomas Lüdtke aus Hannover hat sich die Mühe gemacht, alle Level-Codes von Dynablaster für uns herauszufinden und bekommt dies mit einem Stunt Island vergolten. **(tw)**

LEVEL	CODE
1-1	UANWIQNA
1-2	MUFWLNCC
1-3	UXOWHLVG
1-4	MAKENPCN
1-5	MUKEOLTP
1-6	MUFEOLCD
1-7	UKFZHTVG
1-8	UKBZHLVH
2-1	UAYKVPEU
2-2	MBYABBYH
2-3	UKRZWGVG
2-4	UUNKWHEN
2-5	UKCZWBVG
2-6	MXBEEIYH
2-7	MXCEEOEK
2-8	UBCZVVVH
3-1	MKHAOSAH
3-2	MBYAHTYH
3-3	UOHZHGRA
3-4	UAKKOORE
3-5	MAEEHMVC
3-6	MONAOILC
3-7	UUVKHHRA
3-8	MOAAOELR
4-1	MAVEBVGT
4-2	MCYNQQRT
4-3	UAGVQJZU
4-4	MKHNNLSH
4-5	UOCHNTZU
4-6	MCONIJEP
4-7	UUOVNVPU
4-8	MBZNIQVU
5-1	UOBHMOPA
5-2	UBFHIHHV
5-3	MONNTWIC
5-4	MUECTLAC
5-5	MKANVGCK
5-6	UAVVOWTN
5-7	UCHHOGTU
5-8	UUKVHETP
6-1	MAECGBIN
6-2	MBNNGTTI
6-3	MCNNGBIT
6-4	MXECPITI
6-5	UWNKVOHZ
6-6	MBGAIWPK
6-7	UUEKNQKU
6-8	UUYKNIYP
7-1	MAWESGKN
7-2	MCGASLHC
7-3	UBAZITNT
7-4	MXWETQPI
7-5	UCLZILKA
7-6	UUEKMJKE
7-7	UUEKHQKU
7-8	UXWKHINH
8-1	MBCAGOAH
8-2	UWOFVHTK
8-3	UUVFWOHU
8-4	MBFAGSZK
8-5	UBZOVWPG
8-6	MUZEPTLT
8-7	UCHOVWHA
8-8	MUOEPHLR

The Lost Vikings

Als Lohn für den bestandenen Kampf gegen den Tomator erhält René Mangold das Westwood-Rollenspiel »Lands of Lore«.

Achtung! Die »0« ist eine Ziffer, kein Buchstabe; der Level 36 ist übrigens in mehrere Unterlevel unterteilt. **(tw)**



Freie Bahn für die Wikinger dank der Codes aus Bonn

LEVEL	CODE
1	STRT
2	GR8T
3	TLPT
4	GRND
5	LLM0
6	FL0T
7	TRSS
8	PRHS
9	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHR0
14	C1R0
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRY
21	JNKR
22	CBLT
23	H0PP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMB0
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

Schicken auch Sie Ihre Kurztips unter Angabe eines Wunschspiels bitte an die folgende Adresse:
DMV-Verlag, Redaktion PC Player
Kennwort Tips&Tricks
Gruberstr. 46a, 85586 Poing **(tw)**

An alle Programmierer:

Schalten Sie jetzt um auf „toolbox“!



Die „toolbox“ bietet Ihnen alles, was das Programmierer-Herz für die Sprachen Pascal, C/C++/Assembler oder Basic, XBase, Modula begehrt: Hier werden Programmier-algorithmen und Compilerbau ebenso ausführlich behandelt wie neue Sprachen, Plattformen oder Software-Tests. Wenn Sie tiefergehende Informationen und Lösungen zu Programmierungen unter DOS, Windows oder OS/2 wollen, holen Sie sich die neue „toolbox“! Mit Diskette: Vision-Editor in Turbo Pascal, Profi-Raytracer im Quelltext, Hypertext im Eigenbau, PCX nach LBM-Konverter u.v.m.

„toolbox“ – das Spezial-Programm für Profis!

TIPS ZU DEN KAPITELN 5-9

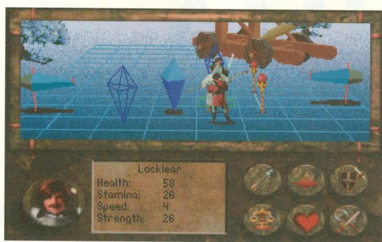
BETRAYAL AT KRONDOR

Immer bedrohlicher senken sich dunkle Schatten auf Midkemia. Die Armeen der Nordländer beginnen mit dem Angriff und Verrat scheint zum Breitensport geworden zu sein.

Unser Redakteur Thomas Werner hat nicht davor zurückgescheut, sich in den Nordländern Frostbeulen zu holen, trotz Pollenallergie den Dimwood und den Elfenwald zu durchsteifen und sich in den modrig-feuchten Höhlensystemen und Katakomben einen ausgewachsenen Schnupfen einzufangen. Vor Ihnen liegen nun die Früchte dieser aufopferungsvoll durchgeführten Expedition durch Midkemia.
Als besonderes Bonbon haben wir sämtliche Lösungswörter für die Rätselkisten der Länge nach geordnet, damit Sie auf keinen Moredhel-Schatz mehr verzichten müssen. Verderben Sie sich jedoch nicht leichtfertig den Spaß und benutzen Sie sowohl diese Tabelle als auch die Lösungshinweise zu den einzelnen Kapiteln erst, wenn Sie wirklich nicht mehr ohne Hilfe weiterkommen.
Auch für diesen abschließenden Teil der Lösung gilt: Wir haben uns im Wesentlichen auf den Hauptstrang der Handlung konzentriert und nicht jede Neben-Quest miteinbezogen. Noch ein kleiner Tip: Nicht nur auf Ihre Nahrungsvorräte sollten Sie achten – auch ein paar Seile sind zum Überstehen dieses Spiels unabdingbar!

KAPITEL 5

James, Locklear und der Magier Patrus haben den Auftrag, bei der Verteidigung der Festung Northwarden zu helfen. Garstige Moredhels und deren finstere Schergen lauern hinter jedem zweiten Busch und machen Ihnen das Leben schwer; da Sie jedoch schon die ersten vier Kapitel heil überstanden haben, sollten Sie sich davon nicht schrecken lassen.



Um die Falle am Katapult zu überwinden, sollten Sie wie hier angedeutet vorgehen

In Richtung Kenting Rush kommt man nicht weiter – daher sollten Sie zunächst nach Northwarden marschieren. Dort kann man sich ein wenig nützlich machen und erhält zur Belohnung die Euliliko Armor. Doch der wahre Ruhm wartet außerhalb der dicken Festungsmauern auf Sie und so geht es zunächst gen Süden, wo unweit einer Weggabelung Duke Martin anzutreffen ist. Ihm helfen Sie in diesem Kapitel sozusagen als mobiles Einsatzkommando aus und erledigen wichtige Aufträge.
Zunächst sollen in der Nähe versteckte Moredhel-Nahrungsdepots vergiftet werden. Nordwestlich finden Sie hinter einem kleinen Hügel drei mit Rätselschloß gesicherte Kisten. Da der Moredhel-kundige Gorath nicht Mitglied Ihres Teams ist, wendet Patrus den Zauberspruch Union an und kann so die fremde Sprache entziffern. Um Duke Martin zufriedenzustellen haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie sammeln die vergifteten Nahrungspakete bereits besiegter Gegner ein und tauschen diese mit der genießbaren Nahrung aus den Truhen aus (wobei Sie aufpassen sollten, nicht selbst eine vergiftete Mahlzeit zu sich zu nehmen), oder Sie besorgen sich Coltari Poison. Dieses Gift können Sie entweder kaufen oder bei einem Toten an der Straße nach Dencamp-on-the-Teeth finden. Mit diesem Gift können Sie die Speisen behandeln und wieder zurücklegen.
Das nächste Problem ist Minstrel Tamney – der Barde und Minnesänger der Festung Northwarden -, dem offenbar die Situation zu brenzelig wurde. Um die Moral der Soldaten nicht noch tiefer sinken zu lassen, sollen Sie Tamney wieder zurückbringen. In Dencamp erhalten Sie einen Hinweis auf seinen Aufenthaltsort: eine Scheune in der Nähe der Ortschaft. Bei dieser Gelegenheit sollte man sich im Magie-Shop von Dencamp-on-the-Teeth mit Anti-Venom eindecken und Fadamor's Formula erwerben. Diesen Stärketrank benötigt man nämlich, um die arg verklemmte Scheunentür aufzubekommen.
Tamney wird allerdings erst wieder nach Northwarden zurückkehren, wenn Sie ihm die sogenannten Geomancy-Steine beschaffen. Diese Utensilien kann man in der Diviner's Hall-Höhle östlich von Dencamp finden. Haben Sie die Falle deaktiviert und sind in die unterirdischen Gänge vorgedrungen, dann sollten Sie auf Kisten achten. Außerdem ist es in Höhlensystemen generell angebracht, ein Seil dabei zu haben.
Nachdem Sie Tamney die Geomancy-Steine übergeben haben, erwartet Sie eine große Herausforderung: Mit dem Versprechen an Duke Martin, Angriffspläne aus dem Moredhel-Dorf Raglam zu stehlen, beginnt ein Ausflug in die Nordländer. Jedoch versperren schon bald Goblinkrieger den Weg. Stärker als deren Durst nach Blut ist aber ihre Gier nach Gold. Wenn Sie die bislang gefundenen oder erhaltenen Edelsteine verkauft haben, dürften Sie genung Geld besitzen, um die Goblins einfach zu kaufen. Ein Kampf wäre aussichtslos; die Truppen sind einfach zu zahlreich. In den eisigen Nordländern stoßen Sie sehr rasch auf ein riesiges Katapult. Diese Schleuder ist mit einem Fallenmechanismus gesichert. Um die Falle zu überwinden sollte die Sperre rechts aktiviert gelassen werden – die Feuerbälle von dieser Seite werden so von der Sperre abgefangen. Zunächst sollte stattdessen das ausgefüllte Fallenelement um ein Feld nach vorne verschoben werden.
Bei näherer Betrachtung des Katapults stellt sich heraus, daß der Mechanismus defekt ist. Der Konstrukteur wohnt günstigerweise in Raglam – unmittelbar neben dem Gasthaus. Zudem gibt es hier einen auf Armbrüste und Zubehör spezialisierten Laden. Der Ingenieur wird jedoch erst redselig, wenn ihm ein Lied vorgetragen wird. Leider haben sich seine Ohren so sehr an schiefe Töne gewohnt, daß Sie den Blutalkoholspiegel von Patrus erst einmal mit den in der Kneipe erhältlichen Spirituosen nach oben treiben müssen, damit dieser scheußlich genug singt. Nach dem Ständchen plaudert der in Erinnerungen schwelgende Techniker aus, daß er ein wichtiges Teil des Katapultmechanismus in einer Kiste nahe der Brücke versteckt hat. Sie besorgen sich diesen Gegenstand, reparieren das Katapult und feuern einen Schuß auf das Haus des Kommandanten ab (neben dem Laden). In dem ausbrechenden Chaos können Sie die Pläne entwenden und diese an Duke Martin übergeben.
Dieser sorgt sich über einige Moredhel-Magier, die sich irgendwo in der Gegend verstecken. Westlich von Dencamp stöbern Sie diese Zauberer in der Nähe eines einsam dastehenden Hauses auf und stellen Sie zum Kampf. Den Sieg melden Sie Duke

Martin, begeben sich zurück nach Northwarden und erfahren dort, daß der Festungskommandant Baron Gabot hinterrücks gemeuchelt worden ist.

KAPITEL 6

Ein Familiendrama bahnt sich an: Die Tochter von Pug, dem Obermagier von Krondor, ist verschwunden ! Als treusorgender Vater läßt der Hofzauberer alles stehen und liegen und macht sich umgehend auf die Suche nach ihr. Owyn und Gorath sollen wiederum Pug finden und haben als einzigen Anhaltspunkt nur den Hinweis auf das Buch von Macros.

Zunächst begeben sich die beiden Helden in die unterirdischen Sewers von Krondor und treffen in der südöstlichen Ecke nahe einer Sackgasse auf Kat. Sie will Ihnen erst weiterhelfen, wenn Sie ihr das Idol of Lassur verehren, welches sich in einer mittels Sprengmechanismus gesicherten Truhe im zweiten Level befindet. Kat erzählt ihnen daraufhin von Abbot Graves in Malac's Cross, der die Magier hier unten anführen würde.

Vor dem Ortseingang nach Malac's Cross lauern jedoch zahlreiche Gegner auf Sie, die äußerst schwer zu besiegen sind. Außerdem begegnen Sie einer Frau, die Ihnen den Auftrag erteilt, ihr Ale aus Malac's Cross nach Darkmoor zu bringen. Wenn Sie bis zu Abbot Graves durchdringen, dann schickt dieser Sie zunächst zu dem Ihnen schon bekannten Mitchell Waylander in Sloop (das Haus nahe beim Laden). Von diesem erhalten Sie einen Zettel, der wiederum an Abbott Graves übergeben werden muß. Schaffen Sie es jedoch nicht, die Schlangenpriester bei Malac's Cross zu besiegen, so brauchen Sie nicht zu verzweifeln !

Im Gasthaus von Krondor begegnet man nämlich einem Staatsbeamten namens Nivek. Diesem ist während der durchzechten Nacht ein wichtiger Schlüssel abhanden gekommen, der bei einer Leiche nahe der Wegkreuzung vor den Toren Krondors gefunden werden kann. Nivek – mit diesem Fund konfrontiert – bestreitet, den Mord begangen zu haben und überlässt Ihnen den Schlüssel für weitere Nachforschungen. Dieser Schlüssel passt, wie Nivek ausführt, zu einer Bürotür in Eggley.

Auf dem Weg dorthin finden Sie in einem Haus des Ortes Tanneurs das »Horn of Algon Kokoon«, mit dem während eines Kampfes zwei Jagdhunde aus dem Nichts gerufen und auf die Gegner gehetzt werden können. U.A. im Endkampf des neunten Kapitels werden Sie für eine solche Möglichkeit sehr dankbar sein; vergeuden Sie daher nicht sinnlos alle verbliebenen »Uses«. Hinter Tanneurs taucht eine magische Falle aus dem Boden auf; die Kristallpfähle können links umgangen werden, dann wird der durchsichtige Körper nach vorne geschoben und schließlich das ausgefüllte Fallenelement bewegt.

Eggley ist entvölkert, nachdem der Hauptdarsteller für eine wichtige religiöse Zeremonie ermordet wurde und die Bewohner aus Angst vor dem Zorn der Götter geflohen sind. Im Tempel (nördlich der Siedlung) bietet man Ihnen eine Belohnung an, wenn Sie den als Mörder verdächtigen »Collector«, den Schuldeneintreiber, ausfindig machen.

Der Zugang zur Bibliothek von Sarth ist versperrt, da dort eine Krankheit ausgebrochen ist und ein magischer Schutzwall den regulären Zugang blockiert. Brother Marc verweist Sie an Stellan in Eggley – es ist just der Kollege von Nivek, zu dessen Büroräumen der mysteriöse Schlüssel passt. Mit der dort gefundenen Karte im Inventar können Sie links unten neben dem Berg auf dem Bild von Sarth den geheimen Zugang entdecken.

Beim Durchstöbern der Buchbestände von Sarth entdecken Sie zwar nicht das Buch von Macros, wohl aber einen Verweis auf Thomas Megarson aus Elvandar, der seinerzeit mit dem Magier Macros unterwegs war.

Nach Elvandar gelangt man durch die nördlich von Zun liegende Zwergenmine Mac Mordain Cadall. Auf der anderen Seite der Grey Towers geht es der Hauptstraße entlang bis zu einer Brücke. Dem kurz vorher abgehenden Weg folgen Sie und begeben sich an dessen Ende in das Tal zwischen den Hügeln. Prinz Calin, den Sie dort antreffen, gibt Ihnen einige Ratschläge betreffs des sichersten Weges. Hüten Sie sich übrigens vor den in der Nähe aufgebauten Zelten!



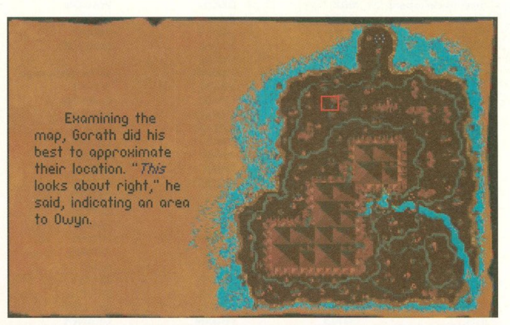
Durch diesen Berg können Sie einfach marschieren, um zur Rift-Maschine zu gelangen

Wenn Sie seinen Anweisungen folgen, gelangen Sie schließlich nach Elvandar und werden von dort in eine fremde Welt weitergesandt.

KAPITEL 7

James, Locklear und Patrus sollen die Rift-Maschine im Dimwood ausfindig machen und zerstören, durch die Moredhel-Soldaten ins Herz des Königreichs vordringen. Als erstes sollten Sie die Brücke überqueren und weiter nach Südosten laufen. Sie begegnen dabei sowohl dem Moredhel-Deserteur Obkhar als auch Duke Martin. Obkhar berichtet, daß die Rift-Maschine sich auf einer Halbinsel befindet, in deren Nähe zwei Flüsse ineinander münden. Um dorthin zu gelangen, muß man durch einen nur als magische Illusion existierenden Berg laufen. Der Gegenstand Waani kann das Tor zerstören – Moraeulf weiß mehr darüber.

Über die bewachte Brücke gelangen Sie nur mit der richtigen Parole, die in einer Kiste nahe eines Wasserfalls – Achtung: es gibt zwei! – zu finden ist. Jenseits der Brücke folgen Sie dem Fluß nach Südosten



Diese Karte der fremden Welt können Sie an der mit dem roten Quadrat gekennzeichneten Stelle finden

und treffen auf den Moredhel-Kommandeur Moraeulf. James, Locklear und Patrus geben sich als seine Gefolgsleute aus und erfahren, daß das Waani in einer Truhe in einem Canyon im Südwesten des Waldes versteckt ist. Der Code lautet »Victory«.
Squire Phillip war jedoch schneller und hinterließ eine Notiz, daß man sich das Objekt bei ihm abholen kann. Recht weit nördlich der Kiste steht sein einsames Haus, wo Sie endlich das Waani erhalten können. Etwa in der Mitte des Waldes liegt die Halbinsel mit der Rift-Maschine; durch einen der Berge können Sie schlicht hindurchlaufen, da er nicht real existiert. Die beiden Pfähle der Rift-Maschine können Sie recht problemlos entdecken und zerstören, sobald die Goblin-Wachen ausgeschaltet sind.

KAPITEL 8

Von den Elfen wurden Gorath und Owyn in eine andere Dimension befördert. In dieser fremden Welt ist es nur möglich, mittels eines bestimmten kristallinen Stoffes, dem Manna, zu zaubern. In zahlreichen Häusern gibt es Raw Manna einzusammeln – welches Sie auch an den gelben Kristallstrukturen in der Landschaft ernten können. In zwei Häusern finden Sie außerdem die zum Zaubern notwendigen Kristallzauberstäbe, die mit dem Raw Manna aufgeladen werden können.
An der Nordspitze der Insel befindet sich eine Tempelruine. Durch Berühren einzelner Säulen können Sie mit übernatürlichen Wesen kommunizieren, die Ihnen wichtige Hinweise geben. Der Aufenthaltsort von Pug ist von einer magischen Barriere umgeben, die Sie nur mit dem Cup of Rlnn Skr überwinden können. Diesen Gegenstand finden Sie im Südosten. Den Südwesten sollten Sie noch meiden!
Ist ein Haus bewohnt und wollen Sie es plündern, dann provozieren Sie die Bewohner durch erneutes Auftauchen und besiegen Sie diese in einem Kampf. Das Absuchen aller Behausungen lohnt sich, da Sie mitunter Gegenstände wie beispielsweise eine praktische Karte der Insel entdecken können. Mit dem Cup of Rlnn Skr im Handgepäck klicken Sie dann eine der Tempelsäulen zweimal an und werden automatisch hinter die Barriere zu Pug teleportiert. Vorsicht – unter den vielen Säulen befindet sich ein feindseliges Exemplar, daß Ihnen Energie abzieht. Durch Benutzen des Cups kann zudem jeder gelernte Zauberspruch an Pug weitergegeben werden.
Durch einen Besuch bei den Göttersäulen wurde der Südwesten passierbar. Dort finden Sie jetzt in einem Erddepot abseits der Straße Valheru-Armor und den wichtigen Strength-Drain-Spruch. Owyn lernt diesen Zauberspruch und überträgt ihn mit dem Cup an Pug. Gamina befindet sich in einem Höhlensystem in der Nähe des Flusses bei den drei Brücken. Die sie bewachenden Wind Elementals können nur mit dem Strength-Drain besiegt werden.

KAPITEL 9

Pug, Owyn und Gorath müssen in diesem letzten Kapitel den Magier Makala davon zurückhalten, den Lifestone in den Katakomben von Sethanon zu erreichen. Makala würde sonst eine Katastophe auslösen; die in dem Stein gefangenen abgrundtief bösen Valheru-Seelen könnten entkommen und die Welt ins Chaos stürzen! Einer der ersten von Ihnen besiegten Goblins trägt den Schlüssel »Ward of Ralen Sheb« bei sich, mit dem Sie fast alle Schlösser öffnen können.
Die Höhle mit dem Lifestone befindet sich im Nordosten und ist mit einer magischen Barriere versiegelt. Um diese Sperre zu zerstören, müssen Sie die sechs Spellwyvern im zweiten Level töten. Die Treppe nach unten befindet sich praktischerweise ganz in der Nähe. Wichtig ist es, hier ein Seil einsetzen zu können. Haben Sie nur noch ein- oder zwei »Uses« übrig, dann sollten Sie vor jedem Gebrauch abspeichern und dann erkunden, ob sich der Einsatz gelohnt hat. Man stößt übrigens in einer der Höhlen auf den Körper eines toten Riesenkäfers, bei dem man ein neues Seil finden kann. In den Kämpfen gegen die Spellwyvern hat sich der Zauberspruch »Fetters of Rime« sehr bewährt. Sind alle sechs Spellwyvern besiegt, dann können Sie die Lifestone-Höhle betreten. Dummerweise ist Makala ebenfalls schon eingetroffen und muß in einem zähen Duell besiegt werden. Ständig versucht er, seine Kraft zu regenerieren und läßt sich nur schwer besiegen. Die mit dem »Horn of Algon Kokoon« – falls in Ihrem Besitz – herbeirufbaren Hunde können nun gute Dienste leisten, da Sie Makala ständig verfolgen und so am Zaubern hindern.
Mir ist nach dem Anwenden vieler Kampfzauber der letztendliche Sieg erst gelungen, indem ich schließlich verzweifelt mit meinem Stock auf Makala eingeschlagen habe. Ein verbindliches Rezept für den Endkampf kann und will ich hier nicht geben – er ist jedoch mit ein wenig Ausdauer gewinnbar. Ich hoffe, Betrayal at Krondor hat Ihnen genausoviel Spaß gemacht wie mir. Vielleicht spielen Sie es ja noch einmal von vorne und versuchen dabei, sämtliche Nebenaufgaben zu lösen. (tw)

DIE RÄTSELKISTEN-CODES (Einzelne Wörter können mehrmals als Lösung verwendet werden!)

Drei Buchstaben:
DIE
FOG
ICE
KEY

Vier Buchstaben:
BARD
BARK
BELL
BOOK
BULL
CANE
DICE
DOOR
DRUM
ECHO
EGGS
EYES
FIRE
HAIR
HOLE
LAKE
LIFE
LOGS
MILK
NAME
PATH
PIPE
PLOW
RAIN
RING
ROPE
RUST
SAWS
SHOE
SURF
WALL
WIND

Fünf Buchstaben
ARROW
ASHES
BLADE
BLOOD
BROOM
CARDS
CHEST
COALS
COLTS
DEATH
FLEAS
GRAVE
HASTE
HOLES
HONEY
MUSIC
NOISE
NOOSE
OCEAN
ONION
PEACE
RIVER
SHOES
SIEVE
SMOKE
SNAIL
SPURS
STAKE
STARS
STOVE
SWORD
TABLE
THORN
TOWEL
WAGON
WATER
WEARY
WRONG

Sechs Buchstaben
ADVICE
BARROW
BOTTLE
BREATH
BRIARS
BRIDGE
BUBBLE
BUTTON
CANDLE
COFFIN
EQUALS
FUTURE
GOLVES
ICICLE
JACKET
MIRROR
MOUSER
ORANGE
PADDLE
PRIEST
SADDLE
SECRET
SHADOW
SNARES
SPIDER
SPONGE
SQUARE
STAIRS
TEMPER
TROLLS
WALNUT

Sieben Buchstaben
ALCOHOL
DISPUTE
FARRIER
GALLOWS
HANGMAN
KNOCKER
NOTHING
OUTSIDE
PROMISE
SAWDUST
SILENCE
THE DEAD
THISTLE
THOUGHT
VICTORY

Acht Buchstaben
ALPHABET
DAY NIGHT
DELEKHAN
EYE TO EYE
GAUNTLET
HORSEMAN
MATTRESS
STRANGER
SUNSHINE
TREASURE

Neun Buchstaben
SNOWFLAKE
WATERFALL
YESTERDAY

Zehn Buchstaben
GLAMREDHEL
TRADE MARES

CLASSIC TIPS



Auf vielfachen Leserwunsch erweitern wir den Tips-Teil um Lösungen zu echten Spieleklassikern. Den Auftakt macht ein Wegweiser durch das erste Monkey-Island-Adventure von LucasArts.

Wenn's um humorige Adventures geht, macht keiner so leicht den Designern von LucasArts etwas vor. Mit »The Secret of Monkey Island« legte Autor Ron Gilbert (der die Firma mittlerweile verlassen hat) einen Klassiker vor, der auch heute noch gerne gespielt wird und bei diversen Bundle-Paketen vertreten ist.

Ich wär' so gern Pirat...

Am Anfang trifft unser Held Guybrush einen alten Mann, der die See nach Schiffen absucht. Er berichtet, daß die Anführer der Piraten sich in der Spelunke aufhalten, und daß Guybrush mit ihnen sprechen müßte, um ein Pirat zu werden. Gehen Sie nun in die Bar und sprechen Sie mit den Piraten über alle möglichen Themen. Nachdem Sie sich mit den Piratenanführern im Nebenraum unterhalten haben, warten Sie, bis der Koch seine Küche verlassen hat und aus dem Raum verschwunden ist. Jetzt können Sie die Küche betreten.

Nehmen Sie das Fleisch und den Topf. Legen Sie das Fleisch in den großen Kochtopf und anschließend wieder heraus. Nun gehen Sie auf den Steg und treten auf die lose Planke. Die Möwe flattert kurz auf, und Sie müssen sich nun beeilen, den Fisch aufzuheben. Nun das Dorf verlassen und via Landkarte zum Zirkus gehen. Hier sprechen Sie die Artisten an und benutzen den Topf als Helm. Machen Sie sich auf den Weg zum Krämer und kaufen Sie dort ein Schwert (liegt auf einer Kiste im Erdgeschoß). Jetzt sucht man den Schwertlehrer Smirk auf, um die Kunst des Fechtens zu erlernen. Dem Troll, der Guybrush aufhält, gibt man den Hering. Öffnen Sie die Tür und verwenden Sie im folgenden Gespräch immer die erste Textzeile.

Wie besiege ich den Schwertmeister?

Um den Schwertmeister von Melee Island besiegen zu können, muß Guybrush nun noch alle üblichen Beleidigungen im Kampf lernen. Hierzu stellen Sie sich am Wegrand zwischen Dorf und Zirkus auf und warten auf die umherstreifenden Piraten. Fordern Sie diese zum Kampf auf und merken Sie sich, auf welche Beleidigung welche Entgegnung paßt.

Sobald Sie alle Beleidigungen mit den zugehörigen Antworten gesammelt und noch dreimal im Kampf gesiegt haben, wandern Sie zurück zum Krämer und sprechen ihn auf den Schwertmeister an, den er zu kennen scheint. Er verläßt darauf den Laden. Folgen Sie ihm bis zum Haus der Meisterin, die im Wald wohnt. Nun muß man wieder auf die Beleidigungen der Meisterin geeignete Antworten finden. Haben Sie gewonnen, so erhalten Sie als Beweis ein T-Shirt, das Sie den Piratenanführern zeigen.

Wie klaue ich das Idol?

Die Piraten haben Ihnen nun die Aufgabe gegeben, das Idol der Gouverneurin zu stehlen. Zunächst geht man in den Wald. Im ersten Bild oben, pflückt Guybrush die Blumen und benutzt sie mit dem gekochten Fleisch. Nun gehen Sie zum Haus der Gouverneurin am Ende des Dorfes und geben den Hunden das Fleisch. Die Pudelmeute schläft ein und Guybrush kann ins Haus marschieren. Hier öffnen Sie die erste Tür und machen sich, nachdem sie unsanft hinausgebeten wurden, auf den Weg zum Krämer, von dem Sie günstig eine Schaufel erstehen. Mit ihr geht man ins Gefängnis und spricht den Gefangenen an.

Nun gehen Sie abermals zum Krämer und kaufen ein paar Anti-Mundgeruch-Tabletten, die Sie dem Gefangenen geben. Im folgenden Gespräch geben Sie dem Gefangenen die Anweisung gegen Ratten, so daß Sie einen Möhrenkuchen erhalten. Öffnet man den Kuchen, findet man eine Feile, mit der Guybrush das Idol besorgen kann. Gehen Sie zurück und springen Sie in das Loch, um das Idol an sich zu bringen. Nach dem Dialog mit Sheriff Shinetop findet man sich im Wasser wieder. Nehmen Sie das Idol und gehen Sie zurück in die Bar.

Wo finde ich den Schatz?

Gehen Sie zu dem fiesen Bürger mit dem Papagei und erstehen Sie von Ihm eine Schatzkarte. Nun wandert man in den tiefen, dunklen Wald und geht wie folgt vor: Bild hoch, Bild links, Bild rechts, Bild links, Bild rechts, Bild hoch, Bild rechts, Bild links, Bild hoch.

Wenn Sie nun weiter nach rechts marschieren, gelangen Sie zu der Stelle, wo der Schatz vergraben ist. Mit der Schaufel graben Sie an der Stelle, die mit dem X markiert ist und finden ein neues T-Shirt, mit dem man zurück in die Bar geht. Unterwegs wird Guybrush von dem Beobachtungsposten aufgehalten, der erzählt, daß die Gouverneurin von dem Geisterpiraten LeChuck entführt worden ist. Alle Piraten sind von der Insel geflüchtet.

Die Bar ist jetzt (fast) menschenleer. Nehmen Sie alle Becher und sprechen Sie mit dem Koch. Er erzählt, daß Sie ein Schiff ausrüsten müssen, um die Gouverneurin zu retten.

Guybrush geht erst einmal in die Küche und füllt einen der Becher am Faß mit Grog. Nun eilt man zum Gefängnis, um den Grog über das Schloß zu gießen. Vergessen Sie allerdings nicht, den Grog unterwegs drei bis vier mal in andere Becher umzukippen, da er sonst den Becher zerfrißt.

Der Gefangene scheint zunächst nicht sehr dankbar zu sein. Bei der Wahrsagerin klauen Sie sich ein Gummihähnchen und gehen damit zur Schwertmeisterin, die Ihr erstes Crewmitglied wird. Am Ende der Insel lebt ein Einsiedler, zu dem Sie gelangen, indem man mit dem Gummihähnchen das Kabel benutzt. Öffnen Sie die Tür seines Hauses und sprechen Sie mit Ihm. Er verlangt von Guybrush, daß er ein »Monster« berührt, damit er ihn begleitet.

Im Anschluß geht's zum Schiffsverkäufer Stan und zurück zum Krämer, um einen Kredit zu besorgen. Überreden Sie ihn, den Safe zu öffnen und merken Sie sich die Kombination.

Hat man den Krämer rausgelockt, öffnet man den Safe und nimmt sich den Kredit. Nun gehen Sie wieder zum Schiffsverkäufer. Es folgen schwierige Verhandlungen mit Stan, aber nach langem Kampf erhalten Sie die »Sea Monkey« (handeln Sie Stan bis auf 7000 runter und bieten ihm schließlich 5000). Gehen Sie jetzt zum Dock und der erste Teil »Die drei Prüfungen« ist geschafft.



Wie entdecke ich Monkey Island?

Sie befinden sich nun auf Ihrem gerade noch seetüchtigen Schiff mit einer sehr motivierten Besatzung. Öffnen Sie in der Kapitänskabine die Schublade und inspizieren Sie deren Inhalt. Das nun gefundene Logbuch enthält einige recht seltsame Eintragungen. Der ehemalige Besitzer behauptet hier, er hätte Monkey Island dank einer Suppe gefunden, die das Schiff mit einem mächtigen Zauber dorthin geführt hätte. Nehmen Sie nun den Federkiel und das Tintenfaß an sich und verlassen Sie den Raum, nachdem Sie die Schublade wieder geschlossen haben.

Klettern Sie den Mast hinauf und nehmen Sie die Totenkopfflagge ab. Nun begibt man sich in den Bauch des Schiffes, indem man durch die Luke des Decks steigt. Anschließend gleich durch die nächste Luke klettern. Hier nehmen Sie sich aus den Pulverfässern, die links im Bild stehen, etwas Pulver und aus der Kiste rechts unten im Bild die Weinflasche. Außerdem das Seilstück nicht vergessen.

Jetzt geht Guybrush ein Deck höher und betritt die Küche. Hier nimmt man sich den kleinen Topf und aus dem zuvor geöffneten Schrank ein Paket Müsli. Gierig öffnen Sie das Paket und finden einen kleinen Preis, der sich allerdings bei näherer Untersuchung als Schlüssel entpuppt. Mit diesem Schlüssel können Sie endlich das Kabinett in der Kapitänskajüte öffnen.

In der Schatzkiste findet man einige Zimtstangen und eine staubige Notiz. Die Notiz ist das Rezept für die geheimnisvolle Suppe. Sofort suchen Sie die Küche auf, um sich ein Süppchen zu brauen. Geben Sie dazu folgende Ingredienzen in den auf hoher Flamme brodelnden Topf:

1 Zimtstange
4 Atemauffrischer
1 gepreßter Totenkopf (Flagge)
1 Tropfen Tinte
2 Portionen Affenblut (Wein)
1 Hähnchen
1 Schwarzpulver
3 Unzen Feuerstein (Müsli)

Eine gewaltige Explosion versetzt Guybrush in einen tiefen Schlaf. Als Sie wieder aufwachen, stellen Sie entzückt fest, daß Monkey Island in Sicht ist. Holen Sie sich nun wieder etwas Schwarzpulver und stopfen Sie damit das Kanonenrohr. Das große Seilstück kann als Lunte verwendet werden. In der Küche zündet man eine Visitenkarte im Ofenfeuer an. Gehen Sie wieder aufs Deck, setzen Sie den Helm auf und schon werden Sie auf die Insel geschossen.

Die Bananenbaum-Kettenreaktion

Hier auf Monkey Island beginnt der dritte und schwerste Teil des Adventures. Nach der Landung nimmt man die Banane, die unter dem Baum liegt und liest die Nachricht durch, die hier hängt. Danach begeben Sie sich in den Urwald und dort zum alten Fort, wo Sie auf Hermann Toothrot treffen. Sie stoßen die Kanone um und schicken den erscheinenden Einsiedler (es ist wieder Hermann) fort. Das Fernrohr, die Kanonenkugel, das Seil und eine Handvoll Schießpulver mitnehmen. Verlassen Sie Hermanns Heim und begeben Sie sich zum nächsten Strand, um dort eine Nachricht mitzunehmen.

Anschließend betreten Sie wieder den Dschungel und suchen die Flußgabelung auf, wo Sie über eine Brücke und steinerne Stufen zu einem Plateau gelangen, nachdem Sie eine weitere Nachricht entgegengenommen haben. Den Stein, der hier herum liegt, identifiziert man bei näherem Hinsehen als Feuerstein. Das auf dem Plateau stehende Kunstwerk ziehen Sie zweimal, bis es genau auf Guybrush zeigt. Ein Stockwerk weiter oben hat man einen herrlichen Blick auf die Landschaft und eine gute Gelegenheit, das Fernrohr auszuprobieren.

Den an der Kante herumliegenden Stein schiebt man den Abhang hinunter und wie auf wunderbare Weise löst dies eine Kettenreaktion aus, an deren Ende der Bananenbaum, der unten am Strand steht, von dem Stein getroffen wird. Guybrush klettert wieder hinab zum Plateau, wo eine neue Nachricht liegt, die er natürlich an sich nimmt. Es geht noch ein Stockwerk runter und unten am Fluß angelangt legen Sie das Schießpulver auf den Damm und entzünden es, indem Sie den Feuerstein an der Kanonenkugel reiben. Ein lauter Knall, ein fliegender Stein und schon ist der Damm kaputt.

Das Wasser füllt das ausgetrocknete Flußbett und reißt Sie mit. Danach marschiert man zu dem kleinen See, der am Ende des Flusses ist und nimmt dort eine weitere Nachricht an sich. Die Leiche, die dort auf dem Boden liegt, hält ein Seil in der Hand, das auch mitgenommen wird. Verlassen Sie dann diesen Ort und begeben Sie sich zu dem Spalt in der Nähe des Strands mit dem Bananenbaum. Befestigen Sie eines der beiden Seile an dem starken Ast und lassen Sie sich auf die Plattform hinab. Dort befestigt man das andere Seil an dem Baumstumpf und begibt sich ganz nach unten in den Graben, um das dort liegende Ruder an sich zu nehmen.

Im Kannibalen-Dorf

Jetzt geht Guybrush zum Strand mit dem Bananenbaum und benutzt die Ruder mit dem Ruderboot. Sportlich wie Sie sind, legen Sie sich in die Riemen und rudern einmal um die halbe Insel herum, wo Sie am Strand anlegen und zum Dorf der Kannibalen gehen, nachdem Sie eine weitere Nachricht am Strand gefunden haben. Im Dorf angekommen geht man ganz nach links zu dem steinernen Affenkopf, wo eine Schale mit Früchten steht. Die Bananen in dieser Schale nehmen Sie mit und versuchen nun das Dorf zu verlassen. Dies gelingt aber nicht, da sich die Kannibalen in den Weg stellen. Sie sprechen mit ihnen und versuchen, ihnen ein Geschenk zu geben. Doch die Kannibalen nehmen nichts an und so wird man schließlich eingesperrt.

In der Hütte liegen ein Totenkopf, Toothrots Bananengreifer und noch eine Nachricht. Heben Sie die lose Bodenplatte an und fliehen Sie durch den freigelegten Gang. Sie flüchten zum Strand und rudern zurück zum Strand mit dem Bananenbaum, wo noch ein paar Bananen herumliegen, die vom Baum gefallen sind, als Sie ihn mit dem Stein getroffen haben. Die Bananen nimmt man mit und geht zu dem Affen, der in der Nähe im Dschungel herumhüpft. Füttern Sie ihn mit allen Bananen, die Sie nun haben (insgesamt 5), und er wird Ihnen auf Schritt und Tritt fol-

gen, solange Sie auf dem Festland bleiben.
Gehen Sie nun ganz nach rechts auf der Insel zu einer Lichtung, wo Sie an der Nase der hinteren Totems ziehen. Die Folge ist, daß sich eine Tür in dem Zaun öffnet, die sich aber schließt, wenn man losläßt. Neugierig ahmt der Affe diesen Handgriff nach und hängt sich an die Nase. Guybrush betritt das abgesperrte Gebiet, wo er sich die ganz kleine Holzstatue nimmt und diese sofort den Kannibalen bringt. Die Burschen sind sehr erfreut darüber und verschwinden. Aus der Hütte, in der man eingesperrt war, nimmt man nun den Bananengreifer und tauscht diesen bei Toothrot gegen den Schlüssel für den gigantischen Affenkopf ein.
Zurück zum Affenkopf gerudert stecken Sie den Schlüssel in dessen Ohr. Wie auf wunderbare Weise öffnet sich das Maul des Affen und streckt Ihnen die Zunge heraus. Gehen Sie ins Dorf zurück und sprechen Sie mit den Eingeborenen. Geben Sie Ihnen den Schlüssel und das Blatt über das Navigieren. Bereitwillig rücken diese nun mit dem Kopf des Navigators raus, der Ihnen den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf zeigt.
Sie gehen in den Affenkopf und benutzen den Kopf. Er zeigt nun immer in die Richtung, in die man marschieren muß. Nach einiger Zeit erreichen Sie einen unterirdischen Hafen, in dem das Geisterschiff liegt. Sie sprechen mit dem Kopf und überreden ihn dazu, daß er seine magische Halskette rausrückt, die Sie für Geister unsichtbar macht.

Der Kopf des Navigators

Hängen Sie sich die Halskette um und betreten Sie das Schiff. In dem Raum zu Ihrer Linken befinden sich der böse LeChuck und ein kleiner Schlüssel. Den Schlüssel kann man dank der magnetischen Kräfte des Kompasses an sich nehmen. Nun gehen Sie durch die Luke auf dem Deck in den Raum eines schlafenden Geistes und betreten den dahinter liegenden Lagerraum.
Hier können Sie eine Feder aufnehmen, mit der Sie den schlafenden Geist solange an den Füßen kitzeln, bis er die Ursache seines tiefen Schlafes fallen läßt: eine Flasche Grog.
Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum und begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes. Man füllt etwas Grog in den Teller, so daß die Ratte anfängt, daraus zu trinken, bis sie betrunken umfällt. Nehmen Sie sich etwas Fett aus dem Topf und schmieren Sie damit die quietschende Tür, die sich auf dem Deck zur Rechten befindet.
Diese Tür darf Guybrush nun ohne Gefahren öffnen und sich im Werkzeugraum mit Werkzeugen eindecken. Mit diesen Werkzeugen können Sie den leuchtenden Kasten bei den Schweinen im Lagerraum öffnen. Dort finden Sie die gesuchte Voodoo-Wurzel, die Sie sofort zu den Kannibalen bringen. Guybrush wartet kurz auf das Getränk, das die Inselbewohner zubereiten wollen und unterhält sich mit einem dreiköpfigen Affen. Das Wurzelbier bringt man zurück in die Höhle, trifft dort aber nur einen einsamen Geist, mit dem man sich angeregt unterhält.
Mit Ihren Freunden, die plötzlich aufgetaucht sind, fahren Sie zurück nach Melee Island, wo Sie nach rechts gehen und einen Geist pulverisieren. Nun schnell weiter zur Kirche und die Trauungszeremonie unterbrechen. Sie gehen zum Altar und sprechen mit LeChuck. Da Sie allerdings dieses Wortgefecht nicht allzu erfolgreich bestanden haben, finden Sie sich nach einigen Kinnhaken in einer Grogmaschine wieder.
Le Chuck zieht Guybrush heraus. Sie greifen fix nach der Flasche Wurzelbier und schenken Le Chuck eine ordentliche Portion ein. Nachdem Le Chuck sich in ein Hochzeitsfeuerwerk verwandelt hat, können Sie ungestört das Happy-End genießen und mit der Gouverneurin flirten. (hl)

LANDS OF LORE

Das neueste Rollenspiel der Beholder-Väter von Westwood enthält so manche Klippe, die Sie mit unserer Lösung sicher umschiffen können.

Mit dieser Komplettlösung von Stefan Schlottbohm aus Hofstetten wird für die bis dato erfolglosen Lands of Lore-Spieler die Sonne wieder scheinen. Damit die Rettungsaktion für das Königreich Gladstone noch einfacher wird, ist der Lösungstext mit zahlreichen Karten illustriert.

Gladstone Keep

Das Spiel beginnt an Position 1 (siehe die Karte an der mit »1« markierten Stelle). Sie gehen zunächst Richtung Norden zu dem Throne Room und reden mit König Richard. Anschließend besorgen Sie sich in der Bibliothek an der Position 2 den magischen Atlas, mit dessen Hilfe Sie von nun an das Automapping benutzen können. Nun geht es weiter zu Gerons Büro, von dem man nach einer kleinen Unterredung das königliche Schreiben erhält.



Northland Forest

In Thug's Cave können Sie sich mit ein wenig Glück durch »sneak« hineinschleichen - ansonsten steht ein kleiner Kampf an.

Northland Forest
- GLADSTONE KEEP
- THUG'S CAVE
- MARINA
- DRARACLE'S CAVE
- LAKE DREAD

Thug's Cave

An Position 1 bedienen Sie den Hebel, um die Wand zu öffnen. Sie nehmen die Laterne (Position 2) und drücken den Knopf an Position 3 - dadurch öffnet sich eine Nische, in der man Thug's Key findet. Nun legen Sie zwei Gegenstände auf die Platte 4 und nehmen den Gegenstand von der Platte 5. An Position 6 betätigen Sie den Knopf an der südlichen Wand, woraufhin ein weiterer Knopf an der nördlichen Wand erscheint. Mit einem Druck auf diesen Knopf gelangen Sie an einen Schalter an der westlichen Wand. Dieser Schalter läßt eine Wand verschwinden, so daß Sie nun die Truhe an Position 7 mit Thugs Key öffnen können. Zurück im Wald begeben Sie sich zu Marina und erhalten von Ihr gegen das königliche Schreiben eine Schiffspassage.



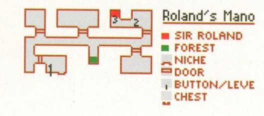
Southland Forest

Gehen Sie zu dem Grey Eagle Inn und unterhalten sich dort mit der linken Person. Er stellt sich als Timothy vor und will sich Ihnen anschließen. Öffnen Sie die Tür rechts, so erhalten Sie einen Kompass geschenkt. Weiter geht es bei Roland's Manor.



Roland's Manor

Bedient man den Knopf an Position 1, dann erscheint eine Nische mit verschieden Sachen. Im östlichsten Raum muß man zunächst die Orcs überwinden. Danach öffnet der Knopf an der westlichen Wand (Position 2) einen geheimen Durchgang. Reden Sie zu dem sterbenden Roland an Position 3. Nach seinem Ableben sollten Sie mit Rolands Schlüssel die Truhe öffnen. Jetzt wird es Zeit, sich eine Schiffspassage zu erwerben und den Throne Room von Gladstone Keep aufzusuchen.

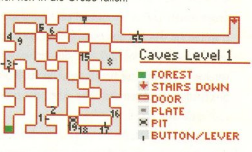


Draracle's Cave - Level 1

Mit Baccata als neuem Begleiter suchen Sie Draracle's Cave auf. An Position 1 betätigen Sie einen Schalter - woraufhin die Wand an Position 2 verschwindet. An der Position 3 drücken Sie die drei Knöpfe so lange, bis Sie die Gruben überwinden können (wird auf der Karte angezeigt). Sobald man jedoch Position 4 erreicht, öffnen sich alle Fallgruben erneut.

Die Platte öffnet die Tür an Position 6. Legt man einen Gegenstand auf die Platte 7, so wird man nicht mehr beschossen. (Anmerkung: Diese Karte zeigt noch keine Verbindung zwischen der Position 8 und Position 7; eine Verbindung gibt es erst später.

Töten Sie die Ratten an Position 8 und stecken Sie das Emerald Eye ein. An der Position 9 läßt man sich nun in die Grube fallen.

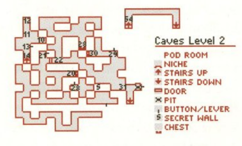


Caves Level 2

Sobald Sie den Kampf mit dem Dinosaurier überstanden haben, schnappen Sie sich den Hammer von Position 10. Der Knopf an Position 11 wird gedrückt, damit die nördliche Wand verschwindet. Gehen Sie in den Raum an Position 12 und schneiden den rechten Pod auf - schon haben Sie eine charmante Begleiterin. Benutzt man den Schalter an Position 13, dann verschwindet die südliche Wand und Sie können mit der Leiter zur Position 14 gelangen. Im CAVE LEVEL 1 drücken Sie erneut die Knöpfe an Position 3, gehen zur Position 15, zerschlagen mit dem Hammer die südliche, schon rissige Wand. An der Position 16 muß ebenfalls eine Mauer aufgestemmt werden und mit dem Knopf (17) die Wand (18) geöffnet werden. An Position 19 geht es nun abwärts ins Loch hinein.

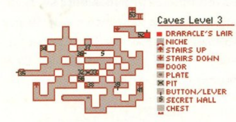
An der Position 20 öffnen Sie die Truhe (Lockpicks) und entnehmen ihm das Saphir-Auge. Der Knopf an der Position 21 öffnet eine Tür. In den östlichen Drachen (22) wird das Emerald-Eye eingesetzt, während das Saphir-Auge in den nördlichen Drachen paßt. Nun laufen Sie in Richtung Osten, benutzen den Knopf 28 und entnehmen der Nische die Ginsengs. An Position 29 braucht man zwei Dolche, drückt den Knopf und das Horn sowie erneut den Knopf, öffnet das Schloß mit den Picklocks, drückt den Knopf, legt einen Dolch in die Nische, preßt den Knopf, legt den zweiten Dagger in die Nische, drückt den Knopf noch einmal - und die westliche Wand verschwin-

det! Nachdem Sie die Cavemen getötet haben, öffnen Sie die Truhe an Position 30 und nehmen den Dolch und den Freeze Scroll, der sofort gelernt wird. An Position 31 werfen Sie einen Felsbrocken gegen den Knopf; die Grube schließt sich, und es geht die Treppen herunter.



Caves Level 3

Gehen Sie zur Position 32 - die Grube Richtung Osten ist eine Illusion. Laufen Sie darüber hinweg zur Position 33 und holen Sie die Gegenstände aus der Truhe. Nehmen Sie unbedingt die Empty Flask von Position 56 mit - Sie brauchen später insgesamt drei Stück davon. Ein Iron Key befindet sich bei 34. An Position 35 öffnet sich auf Knopfdruck eine Nische, die einen Dagger und Aloe enthält. Mit dem Schalter an 36 tut sich die Wand an Position 37 auf. In der Truhe 38 liegt der Red Key, der in das Schloß 39 paßt. Über die Treppe (41) geht es in Level 4.



Caves Level 4

Mit dem Knopf 42 lassen Sie die westliche Wand verschwinden. Weichen Sie den Feuerkugeln aus und begeben sich zur Position 43, an der die Wand mit dem Hammer zerschmettert wird. Die Truhe 44 enthält den Bezel Ring und die Chest an Position 45 einen Crossbow. Der Hammer wird nun erneut zum Zerschlagen eines Mauerstückes eingesetzt (46). Legen Sie etwas auf die Platten 47, 48, und 49, damit Sie keine Feuerkugel mehr trifft. An Position 50 befindet sich ein Knopf für eine weitere Nische, in der Sie einen Dagger und Geld finden. Über die Treppe gelangen Sie in den Level 3. Dort begibt man sich zur Position 52 und setzt den juwelenbestückten Dolch oder den Silberkelch in den Altar ein. Unterhalten Sie sich jetzt mit Draracle, so gibt dieser Ihnen einen Riddle Scroll. Über die Treppen (53) gelangen Sie in den 2.Level, den Sie an der Position 54 verlassen, den Schalter im Level 1 bedienen (55) und hinausgehen.

Inzwischen herrscht im Northland Forest das Chaos. Sie treffen den sterbenden Timothy, laufen zum Lake Dread und setzen mit dem Boot über.

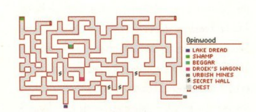


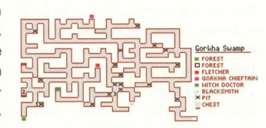
Opinwood und Gorkha Swamp

Das erste Ziel ist der Gorkha Swamp - an (1) benutzen Sie die Empty Flask - schon haben Sie die erste Zutat zur Heilung von König Richard. Die Kiste (2) enthält einen Ring. Der Witch Doctor löst gegen Bezahlung alle Rätsel der Scroll für Sie. Gorkha bieten Sie für den Rubin einen Gegenstand aus dem Inventar an. Er verlangt jedoch einen Bronze Helmet - akzeptieren Sie dies.

Sie können übrigens über die Sinkholes laufen, wenn Sie den Freeze Scroll anwenden. Der Helm liegt bei der Stelle 3 herum - allerdings müssen Sie vorher ein Monster töten. Gegen den Helm überläßt Ihnen Gorkha den Ruby of Truth - und nun rasch zurück zum Opinwood.

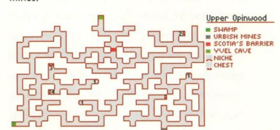
Sie besuchen nun mit dem Ruby of Truth Droek's Wagon. Sie glaubt Ihnen nun, daß Sie der sind, für den Sie sich ausgeben. Sprechen Sie mit Dawn. Dawn's Key ist der Lohn für dieses Gespräch - einer von vier Schlüsseln, welchen Sie benötigen, um King Richard zu befreien. Ferner gibt sie Ihnen noch mehrere leere Flaschen (empty flasks) für die weiteren Zutaten. Weiter geht es durch die Urbish Mines zum Upper Opinwood - auf keinen Fall die Tür in der Mitte öffnen, denn der Wurm kann noch nicht besiegt werden.





Upper Opinwood

Benutzen Sie eine Empty Flask an der Markierung Nummer 1; der Honig ist der zweite Bestandteil für das Heilmittel zur Genesung Richards. In der Truhe (2) befindet sich der Feuerbälle schießende Valkyre-Crossbow. Die Chest(3), enthält Jade Necklace, die Truhe(4) einen Green Scull. Letzterer ist sehr wichtig!. Nun begeben Sie sich zurück zu den Urbish mines.



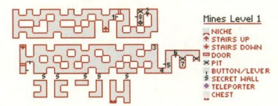
Urbish Mines Co.

Öffnen Sie die Tür in der Mitte und vernichten Sie den Larkhon mit dem Green Skull. Wenn die Magie dem Ende zugeht, verlassen Sie die Mine und kehren dann gestärkt (schlafen) zurück; weiterkämpfen, bis der Wurm tot ist. Nachdem der Wurm geplättet wurde, geht es die Treppe runter zu der Position 2. Reden Sie mit dem Clerk an Position 3 und nehmen Sie nach dem Gespräch die Hacke (Pick) mit, sowie das Great Maul in der Nische (4). Um die Tür an Position 5 zu öffnen, schließt man zuerst die nördliche Tür (es kann nur eine Tür gleichzeitig geöffnet werden). Öffnen Sie die Truhe an Position 6 und nehmen Sie den Silver Key. Gehen Sie nun die Treppe runter (7).



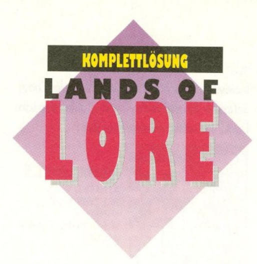
Mines Level 1

Benutzen Sie den Silver Key an der Position 1, drehen das nördliche Rad (2) einmal und drücken den Knopf (8). Ein Teleporter erscheint. Weiter geht es durch diesen Teleporter zu MINES LEVEL 2.



Mines Level 2

Sie kommen bei Position 1 aus, drücken die Knöpfe an den Positionen 3 und 4 - schon verschwinden die nördlichen Wände. Um bei den drei Rädern weiterzukommen: Benutzen Sie zuerst das linke, dann das rechte, zuletzt das in der Mitte, und die nördliche Wand verschwindet. Das Benutzen der Schalter an den Positionen 6 und 7 bewirkt, daß die südlichen Wände verschwinden. Man legt nun etwas

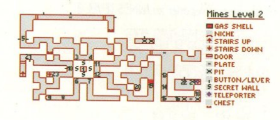


aus dem Inventory auf die Platte 8 und holt den Mine Key 4 aus der sich öffnenden Nische. Benutzen Sie den Mine Key 4 an Position 10, und die zwei westlichen Wände verschwinden; aber hier können Sie noch nichts tun. Also drücken Sie den Knopf an Position 11 und die östliche Wand verschwindet. Nachdem man hindurchgegangen ist, schließt sich die Tür hinter Ihnen. Sie beschweren nun die Platte 13 und gehen einen Schritt vor, belegen Platte 14, werfen irgendetwas auf Platte 15 und beschweren Platte 16. Aus der Nische (18) nehmen Sie den Wand of Fireball - dies öffnet eine Tür. Sie haben nun die Möglichkeit, über zwei verschiedenen Wege zurückzugehen. Pressen Sie den Knopf an Position 12, benutzen Sie den Wand of Fireball, oder zaubern Sie mit dem Spruch Fireball und richten ihn auf die Stelle 19. Stehen Sie mindestens 2 Felder entfernt von dieser Stelle, oder Sie werden verletzt. Nehmen Sie den Mine Key 5 aus der Nische an Position 20, öffnen das Schloß an Position 21 mit dem Mine Key 5 und gehen Sie die Treppen herauf.

Im **Mines Level 1** nehmen Sie den Mine Key 2 (Position 3), laufen durch den Secret Wall (4), der mit dem Mine Key 2 an der Stelle 5 erneut geöffnet werden kann. Nun wird das Rad (6) gedreht, ein weiterer Mine Key 2 aus der Nische (7) genommen und Sie lassen sich durch das Loch fallen.

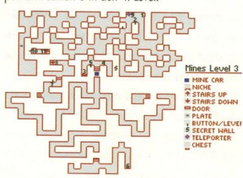
Im **Mines Level 2** legen Sie einen Gegenstand auf die Platte an Stelle 22 und drücken den Knopf nördlich in der Wand. Betreten Sie den Teleporter an Position 24. Im Bereich der **Urbish Mining Co.** laufen Sie die Treppe hinunter in den **Level 1**, drehen dort bei (2) die Räder und drücken den Knopf (8). Sie fallen durch das nördliche Loch in den **Level 2**.

Lassen Sie sich zwei Schritte Richtung Osten hinunterfallen, oder bedienen Sie den Knopf an der nördlichen Wand und gehen einen Schritt ostwärts.



Mines Level 3

Nehmen Sie den Silver Key von der Nische an Position 1 und benutzen ihn am Schloß (2) um die Wand zu öffnen. Jetzt geht es durch die geheime Wand in der süd-westlichen Ecke und die Truhe (3) wird geöffnet. Man nimmt den Gold Jewel und gebraucht ihn in dem Schloß (4). An Position 5 ziehen Sie beide Hebel hoch und gehen in den Mine Car. Danach bewegen Sie sich zu Position 6. Die südliche Wand wird mit dem Pickel bearbeitet und die herausfallende Kohle mitgenommen. Gehen Sie nun wieder zum Mine Car und fahen Sie zurück. Nun ziehen Sie den linken Schalter nach unten und lassen den rechten oben. Schließlich benutzen Sie wieder den Mine Car. Öffnen Sie das Schloß an Position 7 mit den Lockpicks und gehen Sie mit den Treppen an Position 8 in den 4. Level.



Mines Level 4 und abschließende Erkundung des Areals

Drücken Sie den Knopf an Position 1, damit der Teleporter erscheint. Gehen Sie in den Teleporter (2), drücken den Knopf an der westlichen Wand (3), um zu verhindern, daß Feuerkugeln Sie treffen. Vernichten Sie eines der Steinmonster (5) und nehmen Sie den erbeuteten Bloodstone an sich - die 3. Zutat für das Heilmittel. An Position 9 befindet sich ein Spinner. Wenn Sie alle vier Räder herumdrehen, ist der Spinner ausgeschaltet. Benutzen Sie den Pickel, um die Rockfalls (6) zu löschen. An Stelle 7 klicken Sie die Gebeine an, die daraufhin lebendig werden. Sobald die Skelette auseinandergefallen sind, erhalten Sie nach einem Klick an die rechte Seite der Knochen einen Rusty Key. Begeben Sie sich zur Stelle 8. Durchsuchen Sie die Gebeine erneut, so finden Sie ein Zahnrad. Hinein geht es in den Teleporter und weiter die Treppen hoch (11). Im **3. Mines-Level** benutzen Sie den Teleport (9) und gelangen zur **Urbish Mining Co**. Das Schloß (8) wird mit Lockpicks geöffnet und das Zahnrad links in die Mitte der Maschine(9) eingesetzt. Der Kohleklumpen kommt in das Türchen darunter, die Gittertür wird geschlossen und der Hebel bedient. Nun läuft man die Treppe (7) hinunter.

Bei **Mines Level 1** wird das nördliche Rad nach oben gedreht, der Knopf (8) gedrückt und der Teleporter benutzt. Im **Level 2** der Minen gehen Sie jetzt zur Position 23 und abwärts durch die nicht mehr überflutete Treppe.

Im **Level 3** wird der Knopf westlich der Wand(10) gedrückt und der Nische der Shiney Key entnommen. Über die Treppe geht es nun nach oben (11). Bei **Mines Level 2** begeben Sie sich erneut weiter nach oben (21) und lassen sich in **Mines Level 1** in die Grube (7) fallen. Im **2. LEVEL** betreten Sie den Teleporter (24), gehen in der **Urbish Mining CO.** runter (7) und lassen sich im **Level 1** in die Grube (8) fallen - das gleiche geschieht im **2. Level** bei der östlichen Grube. Im **3. Level** wird der linke Hebel nach unten und der rechte nach oben gestellt (5). Mit dem Mine Car gelangen Sie zur Treppe 8 (nach unten)

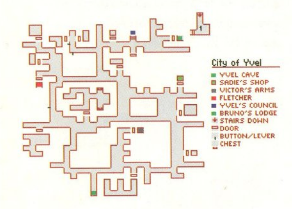
Wieder angelangt im **Level 4** betreten Sie den Teleporter (2), benutzen den Shiney Key bei 12 und den Rusty Key bei 13. Eine Tür öffnet sich und man kann mit Paulson reden (14), von dem man Paulson's Key erhält (Pyramide erscheint). Außerdem haben Sie nun einen neuen Mitsteiter. Im Süden erscheint ein Knopf (15), durch den man die Wand öffnen kann. Bei Stelle 16 nehmen Sie den Mine Key 4 und Vaelan's Cube mit. Der Mine Key 4 ist schon bei Schloß (17) nützlich. Der nördlichste Teleporter bei 18 bringt Sie zur **Urbish Mining Co.** zurück, wo Sie die Treppen hochlaufen und in den **Upper Opinwood** gelangen. Bei Scotia's Barriere wird Vaelan's Würfel dreimal benutzt und **Yvel Woods** betreten.

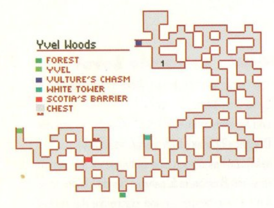


Yvel Woods/Yvel

Nachdem Scotia's Barriere durchbrochen wurde, verschwindet der Vaelan's Cub. Wie auch immer, hier gibt es erneut eine Barriere. Sie finden einen anderen Cub, wenn Sie die Orcs töten (bei 1). Jetzt durchbrechen wir Scotia's 2.Sperre und betreten YVEL.

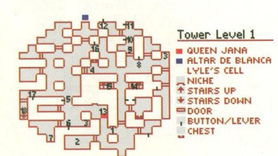
In Sadie's Shop präsentieren Sie den Riddle Scroll. Sie erhalten den letzten Bestandteil für das Heilmittel. Gehen Sie jetzt zum White Tower im **Yvel Wood**.





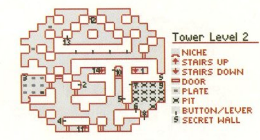
White Tower Level 1

Nachdem Sie eine der Amazonen besiegt haben, finden Sie an Position 2 einen Mystic Key. Schließen Sie den Rost an Position 3. Falls Sie an Position 4 in der Falle sitzen, dann deshalb, weil die Tür offen ist. Schließt man die Tür ein bis zweimal. Sie können das Schloß an Stelle 5 mit Lockpicks aufperren, aber hinter der Tür befindet sich leider nichts. An Stelle 6 benutzt man den Mystic Key von Stelle 2 um die Tür zu öffnen. Nehmen Sie einen weiteren Schlüssel von Position 7, den Sie bei (8) benötigen. Nachdem Sie die Amazonen rund um die Stelle 9 besiegt haben, finden Sie einen anderen Schlüssel. Drücken Sie den Knopf(10) und bennutzen Sie den Mystic Key von (9) an Stelle 11. Wenn Sie den Knopf gedrückt haben und das Schloß geöffnet wurde, geht die Zellentür auf. Nun betätigen Sie den Knopf an Stelle 12, und die Nische öffnet sich. Man nimmt den Amber Ring aus der Nische und plaziert ihn in der Nische (1). Besiegen Sie Queen Jana an Stelle 13, holen den Mystic Key von ihrem Körper und gehen die Treppe nach oben (14), wo wir im **White Tower Level 2** einen Mystic Key bei (1) nehmen und wieder zum **Level 1** zurückkehren. Hier besteigen wir die Treppe bei (15).



White Tower Level 2

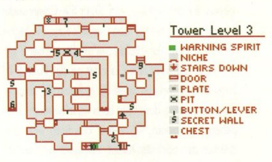
Benutzen Sie den Mystic Key von (1), um die Tür(2) zu öffnen und besorgen sich dann einen weiteren aus der Nische (3). Machen Sie mit den Lockpicks das Schloß auf (5), um die Tür zu öffnen und nutzen Sie den Mystic Key von (13) im **Level 1**, um das Schloß (6) zu öffnen. Nun müssen Sie aufpassen, denn einige der Gruben sind nur Illusion, so daß Sie problemlos über sie hinweglaufen können. Wenn man an Stelle 7 angelangt, dann mimmt man den Mystic Key und drückt den Schalter an der Wand. Gehen Sie nun den gleichen Weg zurück - ein Loch ist verschwunden. Das Loch auf der Vorderseite von Position 8 ist eine Illusion. Drücken Sie den Knopf (8), und das Loch an Stelle 9 verschwindet. Bei 10 schließen Sie die Tür hinter sich zu und betätigen den Knopf an der westlichen Wand. Nehmen Sie den Mystic Key aus der Nische und öffnen Sie die Tür. Mit dem Mystic Key von Position 3 öffnen Sie die Tür (4) und steigen die Treppen hoch (11). Falls Sie durch ein Loch gefallen sind, kommt ihr bei **Level 3**, Position 12, heraus. Töten Sie den Minotaurus und nehmen Sie sein Horn. Bei (13) kommen Sie wieder heraus.



White Tower Level 3

Öffnen Sie die Tür(1), drücken Sie den Knopf am Boden und nehmen den Mystic Key aus der Nische. Mit dem Schlüssel wird die Tür (2) aufgeschlossen. Der Knopf (3) läßt die östliche Wand verschwinden. Öffnen Sie die nördlichste von den drei Türen und gehen Sie durch die geheime Wand. Betätigen Sie den Knopf(4) und werfen Sie einen Gegenstand über die Grube gegen den Knopf an Stelle 5. Diese zwei Handlungen schließen das Loch. (Sollten Sie durchfallen, dann gelangen Sie zum Level 2, Position 12). Gehen Sie nun zur Stelle 6, indem Sie durch die geheime Wand spazieren. Öffnen Sie die Truhe (6) und nehmen daraus den Mystic Key. Bei (7) wird die Tür mit dem Mystic Key von **Level 2**, Position 6 geöffnet. Nehmen Sie den Ivory Key aus der Nische an Stelle 8. Geht die Treppen an Stelle 10 hinunter. Die »No Faith Door« können Sie abhängig von Ihrer Stärke betreten und erhalten einen mittelmässigen Schatz.

Sie begeben sich über den 2.LEVEL (14) zum **1. Level** und öffnen die Tür(16) mit dem Mystic Key von **Level 2**, Position 10. Begeben Sie sich zur Stelle 17 und benutzen Sie den Ivory Key von **Level 3**, Position 8. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie die Treppen (18) hinunter.

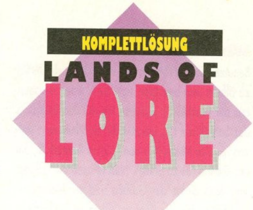


Tower Sub-Level

Bei (1) befindet sich ein einfaches Rätsel - nehmen Sie eines der vier Objekte und legen irgend etwas in die Nische (der Gegenstand kann bei (5) später aus einer Nische zurückgeholt werden. Durch dieses Vorgehen schalten Sie den Teleporter aus. Benutzen Sie den Mystic Key von Stelle 6, **Level 3**, um die Tür bei (2) zu öffnen. Reden Sie mit der alten Frau und durchlaufen Sie den Kopierschutz. Jetzt erhält man den Crucible of Faith von ihr und geht die Treppe (4) hoch. Im **Level 1** geht man zum Altar de Blanca, ersetzt den Crucible of Faith am Hals und gibt die vier Zutaten für das Elixier in den Kopf: Swamp Ooze, Hornet Honey, Mother of Earth und den Bloodstone. Sie nehmen den Kopf wieder an sich und verlassen den White Tower. Sie durchqueren die **Yvel Woods** und begeben sich nach **Yvel**. Dort suchen Sie den Council auf und reden mit Geron, von dem Sie erfahren, wie Sie Dawn finden.

Im Yvel Wood läuft man in Richtung Opinwood - Dawn erscheint und fragt nach Schlüsseln. Sie ist in Wahrheit Scotia - greifen Sie sie an, bis sie wegfliegt, und kehren Sie nach Yvel zurück. Gehen Sie zu dem Yvel Council - Geron informiert Sie, daß die City unter einem Angriff liegt. Kämpfen Sie solange, bis Sie die Nachricht erhaltet, daß die Orcs zum Rückzug blasen. Gehen Sie zu Bruno's Ledge durch die Hintertür, die jetzt offen steht. Man erschlägt die Orcs, drückt den Knopf (1) und geht die Treppen hinunter in die Catwalk Caverns.

Tower Sub-level
OLD WOMAN
NICHE
STAIRS UP
DOOR
BUTTON/LEVER

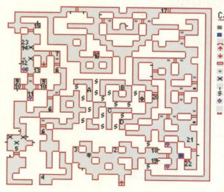


Catwalk Caverns

Hinweis: Erzeugen Sie den Lighting Spell an den Lichtflecken, um sie zu beseitigen.

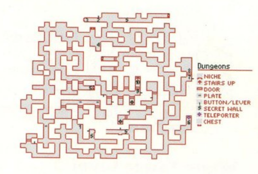
Gehen Sie zu Stelle 1 und töten Sie Commander Fendorn. Dann nimmt man Geron's Key, die Statue und Dark Gauntlet. Stellen Sie die Statue bei 2 ab. Benutzen Sie den Dark Gauntlet an der Palm Print (westliche Wand, an Stelle 3). In Raum (5) drücken Sie einen Knopf, damit das Loch verschwindet. Dann gehen Sie dorthin, wo vorher das Loch war, und drücken den nächsten Knopf. Wiederholen Sie dies, bis alle Knöpfe gedrückt wurden und der Weg frei ist. Bei (6) geht man einen Schritt vorwärts, damit die Platte heruntergedrückt wird und sich die Tür öffnet. Bei (7) wird der Dark Gauntlet am Palm Print benutzt, um die westliche Tür zu öffnen. Gehen Sie in den Teleporter (8) und legen Sie drei Gegenstände auf die Platte(9). Drücken Sie den Knopf an Stelle 10 um die Tür zu öffnen. Besteigen Sie den Teleporter (11), pressen den Knopf(12), wechseln Sie zu dem Teleporter (13), legen drei Gegenstände auf die Platte (9) und öffnen mit einem Knopfdruck bei (10) die Tür. Betreten Sie den Teleporter an Stelle 11, setzen Sie drei Gegenstände auf Platte 14 und gehen in den Teleporter (23). Nun ziehen Sie an dem Knopf bei 15, damit sich die Tür wieder öffnet. Man nimmt aus der Truhe (16) den Yellow Key und benutzt den Dark Gauntlet am Palm Print bei (17), um die Tür zu öffnen - nehmen Sie immer diesen Weg zurück! Bei (18) wird der Yellow Key eingesetzt - anschließend gehen Sie zurück zu (4), wo wiederum der Dark Gauntlet am Palm Print im Norden benutzt wird. Man geht jetzt in dieser Reihenfolge durch die geheime Wand und das Labyrinth: ABCD

An Stelle 20 wird die Tür vor einem durch den Dark Gauntlet geöffnet. Nachdem man in Raum 21 einen Kämpfer getötet hat, findet man einen Blue Key und schließt bei (22) eine Truhe damit auf. Dort drinnen liegt ein Small Key. Gehen Sie durch die geheime Wand und setzen Sie den Small Key an der Stelle 19 ein; die Tür öffnet sich nun. Zerstören Sie irgendeins der zwei Dinge - es ist egal, welches Sie zuerst öffnen. Die Knowles sind jetzt leichter zu besiegen. Es ist am besten, wenn Sie den nördlichen Teleporter nehmen.



Dungeons

Nehmen Sie den Copper Key von Stelle 1. Bei (2) drückt man den Knopf, damit die Wand verschwindet. Nehmen Sie den Nathaniel's Key aus der Nische an Stelle 3 und den Gold Key von (4), um die Truhe (5) zu öffnen und den Diamanten herauszunehmen (wichtig, um Dawn zu befreien). Mit dem Teleporter (6) kann man zur Catwalks Cavern zurückkehren, wenn man will. Der Copper Key schließt bei (7) die Tür auf. Nachdem Sie die Monster getötet haben, hinterlassen diese einen Knowles Key und ein Vaelans Cube - unbedingt mitnehmen! Benutzen Sie den Knowles Key an Stelle 9 (Tür) und gehen Sie an der Stelle 10 hoch.

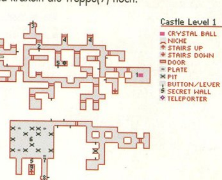


Castle Cimmeria Level 1

Hinweis: An der Stelle 4 können Sie etwas öffnen, indem Sie mit einem Missle Spell oder einen Crossbow darauf schießen. Sie erhalten hier eine sehr gute Waffe.

Bei (1) benutzen Sie den Diamanten am Crystal Ball und befreien damit Dawn. Sobald Sie bei (2) einen Schritt vorgehen, sind Sie von beiden Seiten abgeschnitten. Ziehen Sie die Tongue an der südlichen Wand - und die Tür öffnet sich. An Stelle 3 drückt man den nördlichen Knopf, und die Nische mit der Cobra-Figur öffnet sich. Lassen Sie sich nun in das Loch fallen. Von dort aus (Dungeon) geht es bei (10) wieder nach oben.

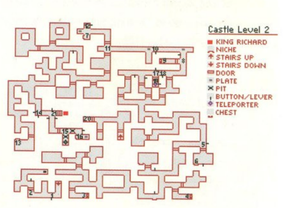
Drücken Sie den Knopf an Stelle 5, und ein Teleporter erscheint. Gehen Sie zu Raum 6 und kümmern Sie sich nicht darum, wenn der Atlas verschwindet - es ist nur vorübergehend. Suchen Sie nach vier Platten (in den Ecken) und belegen Sie alle vier. Jetzt geht es zu Position 7. Drücken Sie den Knopf - und die südliche Wand verschwindet. An Stelle 8 drückt man beide Knöpfe, und eine Nische erscheint. Mit der Dragons Figur geht man durch die geheime südliche Wand in der Mitte von Raum 6 und kraxeln die Treppe(9) hoch.

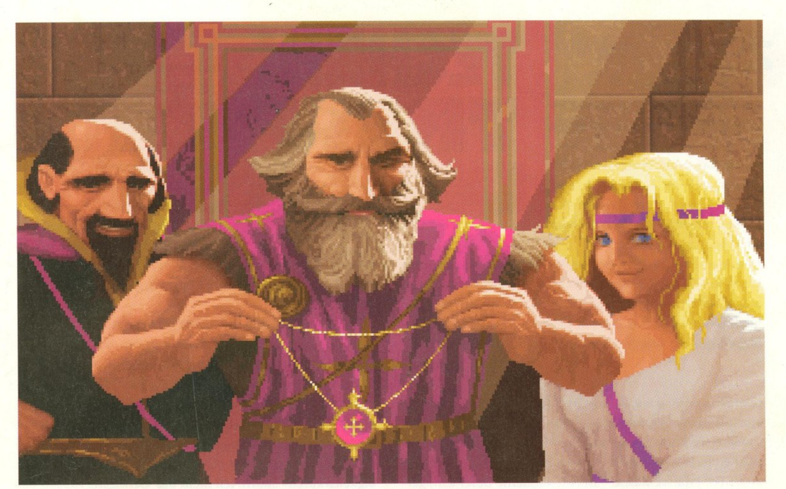


Castle Cimmeria Level 2

Ziehen Sie die Tongue an Stelle 1, um die Tür an Stelle 2 zu öffnen. An Stelle 3 öffnen Sie den Chest und nehmen daraus den Staff »Gustavus« und den Dagger »Ripose« (beide zerstören Felsen). An Stelle (4) kann man noch eine Truhe öffnen. Öffnen Sie das Schloß an Stelle 5, nehmen Sie die Unicorn Statue aus der Nische (6) und ziehen Sie die Tongue an Stelle 10 - die Wand vor Ihnen öffnet sich. Drücken Sie die südlichen Türknöpfe, und die nördliche Tür geht auf. Betätigt man den Knopf an Stelle 12 - eine Nische erscheint an Stelle 7, den Odder Key nehmen Sie, um die Tür an Stelle 8 zu öffnen. In der Truhe an Stelle 9 liegt der Westwood Stick. An Position 13 holen Sie den Noir Key aus der Nische. An Stelle 14 sind 2 Knöpfe, doch Sie müssen bei (15) etwas gen Osten über die Grube werfen oder schießen. Es erscheint ein Teleporter im südlichen Korridor. Werfen Sie einen Gegenstand in den Teleporter und die Grube verschwindet. Besteigen Sie den Teleporter, nehmen Sie den Carrion Key an Stelle 16 und springen durch das Loch rechts. Im **Level 1** betreten Sie den Teleporter (5) und gehen die Treppe (9) hoch.

Kämpfen Sie sich zur Stelle 17 durch und benutzen Sie den Noire Key, ziehen die Tongue (18), schreiten durch die Tür und betätigen den Knopf an der südlichen Wand (19). Dadurch werden Sie zur Position 20 teleportiert und gehen die Treppen hoch.







Castle Cimmeria Level 3

An Stelle 1 öffnet man die Truhe und entnimmt ihr den Albarest »Eternity« und die Bastion Plate. Die Tür im südwestlichen Teil des Levels muß geöffnet werden und die Gegenstände - wie beschrieben - hineingelegt werden:

5 - Rüstung (irgendeine)

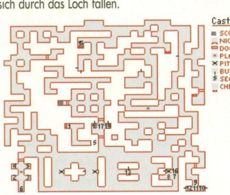
4 - Waffe (irgendeine)

3 - Medikament (muß eine Pflanze sein; z.B.Aloe,Ginseng)

2 - Jewellery (muß ein Ring oder ein Halsband sein)

Jetzt nehmen Sie den den Dull Key aus der Nische (6) und machen sich auf den Weg zu Stelle 7. Drücken Sie den Knopf an der westlichen Wand (7), und die Wand verschwindet. Betätigen Sie den Knopf (8), und die Wand an Stelle 9 verschwindet. Gehe Sie nun zur Stelle 9, und dann:

Gehen Sie einen Schritt in die Richtung (11) und dann in Richtung (10). Drücken Sie den Knopf an der östlichen Wand (10) und laufen nach (11). Nehmen Sie die Humanoid Figur aus der Nische und legen Sie dafür irgendeinen Gegenstand hinein. Begeben Sie sich zur Stelle 12 und drücken den Knopf an der westlichen Wand (12). Geradeaus geht es weiter zur Stelle 13; dort wird der Knopf an der nördlichen Wand betätigt und der Gold Key aus der Nische in der südlichen Wand genommen. Bei (15) wird der Dull Key eingesetzt, um aus der Truhe den Silver Key zu entwenden. An Stelle 16 läßt man sich durch das Loch fallen.



Zurück im Level 2 des Castle Cimmeria

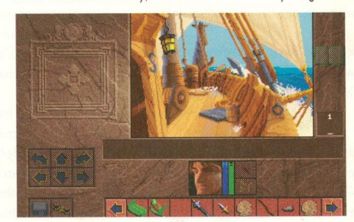
Machen Sie sich auf den Weg zur Stelle 21, benutzen Sie dort den Carrion Key, um die Tür zu öffnen. Betreten Sie den Raum und stellen Sie die Figuren in der folgenden Ordnung auf:

An der Rückseite des Raums das Unicorn und den Dragon, an der Vorderseite Cobra und Humanoid. Nun legt man die Keys (Yellows Pyramides) in folgender Ordnung hin: Leichentuch (hinten): Dawn's, Gereon's; Leichentuch (vorne): Nathaniel's und Paulson's Key.

Jetzt kann das Heilmittel am König angewendet und eine Waffe an ihn gegeben werden. Im Austausch erhalten Sie eine »Shard of Truth«. Sie verlassen den Raum und klicken mit der Shard den Ruby of Truth im Inventar an - es entsteht der Whole of Truth. Der Teleporter (19) wird bestiegen und Sie gehen die Treppe nach oben.

Finale im Level 3 des Castle Cimmeria

Gehen Sie zur Stelle 18, benutzen Sie den Silver Key und gehen Sie zur Stelle 19. Dort wird der Gold Key benutzt und der Knopf (17) gedrückt. Gehen Sie durch die Tür und halten Sie sich beim Laufen westlich. Öffnen Sie die Tür im Westen. Scotia greift dann sogleich an - keine Panik! Setzen Sie den Whole of Truth gegen sie ein - Scotia kann sich nicht mehr transformieren und Sie sind jetzt in der Lage, sie zu besiegen. (tw)





Zwischen zwei Stühlen

Ich besitze einen Highscreen 486er mit 33 MHz Systemtakt und einem VESA-Local-Bus-Slot, der aber momentan nicht belegt ist. Da als Grafikkarte im Augenblick eine lahme Trident ihren Dienst verrichtet, möchte ich den Rechner ein wenig aufpeppen.

Ist es nun sinnvoller, eine Local-Bus-Grafikkarte oder einen Local-Bus-Festplattencontroller einzubauen? Weil ich nur einen VESA-Steckplatz zur Verfügung habe, möchte ich mich für die Karte entscheiden, die den größeren Geschwindigkeitsgewinn bringt. Was könnt Ihr mir empfehlen?

(Karl Frank, Lahnstein)

Ohne Frage: Eine Local-Bus-Grafikkarte ist in Ihrem Fall die einzig richtige Entscheidung. Vor allem deshalb, da Sie sowieso die Karte mit dem antiken Trident-Chipsatz schleunigst entfernen sollten. In einem 486er – gleich welcher Art und Taktfrequenz-Klasse – ist eine moderne Beschleunigerkarte ein absolutes Muß, und die Local-Bus-Technik ebenso. Einen großen Vergleichstest aktueller und interessanter VGA-Grafikkarten finden Sie übrigens in PC Player 8/93.

Ein Local-Bus-Festplattencontroller bringt vergleichsweise wenig Geschwindigkeitsvorteile. Erst teure Modelle mit Hardware-Cache (mindestens 4 MByte sind zu empfehlen) bewirken eine merkliche Beschleunigung der Dateioperationen. Doch flotte Grafik ist allemal wichtiger als ein um wenige Sekunden verkürzter Ladeprozeß.

Bei den meisten Local-Bus-Computern stellt sich dieses Problem der Kartenwahl übrigens erst gar nicht, denn diese verfügen über zwei oder gar drei VESA-Steckplätze. Wer sich also die Qual der Kartenwahl ersparen will, sollte sich vor dem Kauf Klarheit über die Anzahl der im Computer vorhandenen Local-Bus-Slots verschaffen.

Sparta-Speicher à la DOS

Ich habe ein großes Problem. Wenn ich ein Spiel wagen will, bricht mein Computer meist wegen Speichermangel den Ladevorgang ab. Die Größe meines Arbeitsspeichers beträgt nach dem Hochfahren 589 KByte. Da ich Einsteiger bin, traue ich mich nicht, in der Konfiguration großartig herumzupfuschen.

Ich besitze einen 486DX mit 33 MHz, 4 MByte RAM und einer 210 MByte großen Festplatte. Ich arbeite mit DOS 6.0 und Windows 3.1. Was kann ich tun, ohne etwas kaputtzumachen? ***(Martin Hornig, Waldbrunn)***

Die billigste und einfachste Möglichkeit, an mehr freien DOS-Speicher zu kommen, ist die Eingabe des DOS-Befehls »MemMaker«. Der ab DOS 6.0 verfügbare Speichermacher schafft Platz in den unteren 640 KByte RAM und arbeitet meist problemlos. Nach der Speicherkur müßten Sie normalerweise über 600 KByte RAM zur Verfügung haben, genug auch für extrem speicherhungrige Spiele.

Sollte MemMaker seinen Dienst nicht zur Zufriedenheit verrichten oder sich Spiele nicht mit diesem Speicherverwalter vertragen, dann müssen Sie ein paar Notgroschen zusammenkratzen und einen anderen RAM-Manager kaufen. Wir empfehlen aus eigener, guter Erfahrung zum Beispiel Quarterdecks »QEMM«.

Turbo-PC mit Stotterbremse

Vor kurzem habe ich mir einen 486DX2/66-Rechner mit Local Bus und entsprechenden Karten gekauft (Cirrus-Logic-VGA, 8 MByte RAM, 256 KByte Cache, 340 MByte Festplatte). Ich bin jetzt doch eigentlich auch für Spiele mit hoher Hardware-Anforderung gut gerüstet, oder?

Also kaufte ich mir Comanche. Die Entäuschung folgte auf dem Fuße: Das Spiel lief zwar, aber von einem »Geschwindigkeitsrausch« spürte ich nicht das Geringste. Als ich das gleiche Programm auf dem ISA-486/66 sah, war das Spiel dermaßen schnell, daß mir ernsthafte Zweifel über die vielgepriesenen Vorteile der Local-Bus-Technik kamen.

Auf Anraten von diversen Hardware-Hotlines baute ich in meinen Rechner eine Trident-VGA-Karte ein – aber die Grafik wurde nur noch langsamer! Doch als ich mal wieder »Ports of Call« spielte, wurde der Rechner während des Spiels plötzlich so schnell, wie er eigentlich immer sein sollte. Allerdings nur für zwei Minuten. Wo liegt das Problem?

(Jan Siebensohn, Duisburg)

Zunächst einmal: Ihre Hotlines sollten Sie lieber nicht mehr anrufen, denn der Tip mit der Trident-Karte gehört eigentlich schon ins Strafgesetzbuch. Der Trident-Chipsatz ist einer der Langsamsten, den Sie derzeit noch kaufen können – auch unter DOS. Jede Karte mit Tseng ET4000-Prozessor kostet nicht viel mehr und ist wesentlich flotter; vom Tseng W32-Chip (Local-Bus-Spezialist) einmal ganz zu schweigen.

Aber ich glaube nicht, daß Ihr Problem bei der Grafikkarte liegt. Überprüfen Sie doch mal mit Benchmark-Programmen, ob Ihr Prozessor eventuell mit halber Kraft läuft. Vergleichen Sie Ihre Prozessor-Benchmarkergebnisse mit denen eines anderen 486DX2/66. Egal, welches Bussystem der andere Computer aufweist – die Ergebnisse müssen nahezu identisch sein.

Sind sie es, dann ist womöglich der Bustakt (ideal: 8 bis 8,33 MHz) falsch eingestellt. Korrigieren Sie dies – eventuell bei Ihrem Fachhändler – im CMOS-Setup.

Weichen die Benchmarkergebnisse jedoch gravierend ab, dann stimmt höchstwahrscheinlich etwas mit dem Turbo-Schalter nicht. Drücken Sie diesen ein paarmal, und überprüfen Sie, ob sich die Geschwindigkeit des Computers

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 1/93



Lemmings 2 • Super VGA: Die neue Grafik-Standardkarte für Edel-Spiele • Tests: Car & Driver, Comanche, David Leadbretter's Golf, King's Quest u.v.m.

Ausgabe 2/93



14 Soundblaster im Test • Lösungen: Sherlock Holmes, King's Quest VI, Quest F. Glory III • Tests: Alone in the Park, Amazon, Amberstar, Battlechess,...

Ausgabe 3/93



Test z.B.: Solitaire für Windows, Ultima Underworld II, WWF European Rampage • Tips & Tricks: Comanche, Alone in the Dark, Clouds of Xeen - Klein & Fein - Goblins 2 • ...

Ausgabe 4/93



Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Land O´Lore: Vorschau der neuen Rollenspiel-Serie • Tests • Tips & Tricks: Shadow of the Comet, Secret of the Rainforest - Technik-Treff • ...

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Diese Ausgabe halten Sie gerade in Händen. Wenn Sie wollen, können Sie das Heft noch für Freunde oder Kollegen bestellen. Senden Sie uns dazu einfach den Coupon zurück.

Ausgabe 11/93



Ausgabe 11 erscheint am 8. Oktober bei Ihrem Zeitschriften-Händler. Wenn Sie sie pünktlich und bequem ins Haus wollen, bestellen sie doch einfach ein Abonnement.

Ausgabe 12/93



Diese Ausgabe erscheint am 4. November bei Ihrem Zeitschriften-Händler.

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 22

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ______ : DM ______

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ____________________

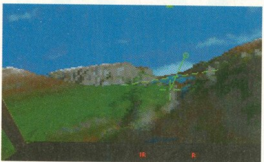
Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

tatsächlich ändert. Wenn nicht, ist vermutlich die Kabelverbindung vom Turbo-Schalter zur Hauptplatine (zeitweise) unterbrochen.



Comanche im Kriechgang bei 66 MHz? Das riecht kräftig nach einer Hardware-Macke...

Bei einigen Mainboards können Sie die Geschwindigkeit auch per Tastatur-Befehl umstellen (siehe Mainboard-Handbuch, wenn vorhanden). Versuchen Sie es mal mit der Kombination »STRG ALT -« für langsame und »STRG ALT +« für normal schnelle Geschwindigkeit. Eine Dauerlösung ist die Tastaturumschaltung natürlich nicht, Sie sollten nach diesem Test auf jeden Fall das Turbo-Kabel reparieren.

Wie klingt Roland?

Mich würde interessieren, wie sich Roland- bzw. General-MIDI-Musik anhört. Bevor ich mir ein Wave-Blaster-Modul kaufe, das ja immerhin 400 Mark kostet, könnte sicherlich ein Klangbeispiel zur richtigen Kaufentscheidung beitragen. Doch leider wohnt in meiner näheren Umgebung niemand mit einer solchen Einrichtung, bei dem ich mir einmal ein derartiges Musikstück hätte anhören können. Könntet Ihr mir nicht mal ein paar Musikbeispiele von Spielen auf Kassette aufnehmen, wenn ich Euch eine schicke?

(Mirco Praschek, Espenau)

Uff! So gerne wir helfen würden, aber Wünsche dieser Art können wir leider zeitlich nicht erfüllen. Andererseits sind wir sicher, daß es in der nächstgelegenen Großstadt einen Computershop gibt, der eine Roland-Karte oder das Wave-Blaster-Modul zu verkaufen hat und es auch gerne in einer ruhigen Minute demonstriert. Wenn wir mit Worten helfen können: Ein Schlagzeug klingt bei Roland oder Wave Blaster eben wie ein Schlagzeug und scheppert nicht wie ein betagter Spielzeug-Synthie.

Computer zu schnell?

Anfang des Jahres habe ich mir aufgrund Eures Artikels die Diamond SpeedStar 24X gekauft. Ich bin auch vollauf zufrieden mit dieser Karte.

Ich möchte mir aber jetzt ein neues Motherboard zulegen, da mein jetziges (386SX/16 MHz) die heutige Spielegeneration zunehmend nicht mehr verkraftet. Ich habe mir gedacht, ich kaufe mir ein 486er Local-Bus-Board mit 50 MHz. Nur habt Ihr kürzlich geschrieben, daß es möglicherweise Probleme geben könnte zwischen VGA-Karte und Motherboard. Soll ich mir deshalb lieber ein 33 MHz-Board kaufen, oder spielt auch da meine SpeedStar 24X eventuell nicht mehr mit? Wie sieht es in diesem Punkt mit meiner Sound Blaster 2.0 aus? ***(Dirk Beckel, Oberursel)***

Keine Bange, Ihre SpeedStar wird den Wechsel des Mainboards mit Sicherheit gar nicht bemerken. Denn die Taktfrequenz des ISA-Bus bleibt nahezu gleich (8 Mhz sind's jetzt; 8,33 MHz wären es beim 50 MHz-Board). Das gleiche gilt auch zum Beispiel für Ihre Soundkarte.

Die von uns im Grafikkarten-Vergleichstest angesprochenen Kompatibilitätsprobleme beziehen sich ausschließlich auf Local-Bus-Steckkarten. Diese laufen synchron mit dem Prozessortakt und verkraften nur in Ausnahmefällen 50 MHz. Ein stabiler Betrieb ist laut VESA-Spezifikation nur bis maximal 40 MHz gewährleistet, weshalb Sie sich besser für ein 486DX2-Board mit 50 oder 66 MHz entscheiden sollten. Bei diesen DX2-Prozessoren ist der Systemtakt immer genau halb so groß wir die Prozessor-interne Frequenz, also 25 bzw. 33 MHz. Und nur dieser Systemtakt liegt auch am Local Bus an, und ist damit im ungefährlichen Bereich.

Wenn Sie aber schon ein Mainboard mit Local-Bus-Slots kaufen, dann sollten Sie sich auch eine passende Grafikkarte zulegen. Ihre SpeedStar ist nur eine ISA-Karte und wird deshalb auch in einem Local-Bus-Computer keinen Deut schneller. Anschaulicher formuliert: Auch auf einem DIN-A3-Drucker können Sie kein Bild im A3-Format drucken, wenn Sie nur A4-großes Papier einlegen.

Wave Blaster entwirrt

Zu Ihrem Beitrag über Soundkarten in der PC Player 5/93 und zum Leserbrief »Wave-Blaster-Wirren« brennt mir eine Sache auf den Nägeln: die gleichzeitige Nutzung von »Roland«-Sounds und Digi-Effekten ist bei mir nicht möglich! Alle von mir durchprobierten Spiele (Strike Commander, Lemmings 2, Falcon 3.0) hängen sich sofort auf oder starten gar nicht erst, wenn ich obengenannte Kombination (Roland & Sound Blaster) einstelle. Es ist nur möglich, entweder das eine oder das andere zu nutzen, wofür sich der (finanzielle) Aufrüst-Aufwand eigentlich nicht gelohnt hätte. Oder liegt's an meiner Konfiguration?

(Peter Brenk, Mannheim)

Ihre Konfiguration ist unschuldig. Und Sie haben völlig recht, daß manche Spiele nur entweder Digi-Effekte bzw. die Roland-Sounds ansprechen oder aber gnadenlos abstürzen. Doch das ist kein unabwendbares Schicksal, denn ein winziges Prográmmchen (20 Byte groß) schafft Abhilfe, wenn es vor dem Spiel gestartet wird. Dieser Wunderheiler im Miniformat hört auf den Namen »WBFIX«. Das kleine Programm hier im QBASIC-Format (QBASIC ist bei MS-DOS 5 und 6 dabei) erzeugt WBFIX.COM auf Ihrer Festplatte.

```
OPEN "wbfix.com" FOR OUTPUT AS #1
FOR I = 1 TO 20
READ a
PRINT #1,CHR$ (a);
NEXT I
CLOSE #1
END
DATA 185, 000, 128, 186, 036, 002, 176, 131, 238, 226
DATA 254, 066, 176, 011, 238, 184, 000, 076, 205, 033
```

(ts)

RAN AN DIE PREISE!
2 PAKETE IHRER WAHL FÜR DM 79,– (AUßER PAKET 8)

TOP SHOP

Nur solange der Vorrat reicht!

1 "BOBBY IM TAL DER KÖNIGE"

"Bobby im Tal der Könige", „Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren Spaß hoch 4 für die ganze Familie.

DM 49,80*

2 SPIELE-SAMMLUNG I+II

Teil I:"Boa", "Babylon", "Schatzsuche" und "Such mich", das Memory auf dem PC.
Teil II:"Blocker", "Superhirn", "Quix" und "Handikap".

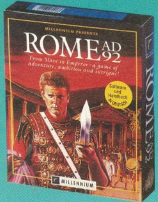
je DM 49,80*

3 MANDALA

Die heißeste Versuchung seit es Tetris gibt.

DM 49,80*

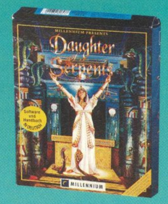
4 ROME AD 92



Adventure: Rom im Jahre 92 v.Chr.: erleben Sie die Zeit der Ambitionen und politischen Intrigen. Als Sklave erhalten Sie die Chance, Ihren Weg bis zum Imperator zu machen. (Komplett Deutsch)

DM 49,80*

5 DAUGHTER OF SERPENTS



Krimi: Lösen Sie – wie einst Hercule Piorot – eine der aufregensten Kriminalgeschichten im Ägypten des Jahres 1920. Ein seltsamer Mord im Ägypten der Goldenen Zwanziger bringt Sie auf die Spur eines uralten Manuskriptes. (Komplett Deutsch)

DM 49,80*

6 THE LEGEND OF KYRANDIA

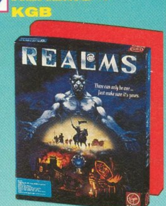
Adventure: Retten Sie das Königreich vor den kriminellen Machenschaften des Hofnarren Malcolm und gewinnen Sie den gestohlen "Kyragem" zurück.

(Komplett Deutsch)



DM 49,80*

7 REALMS + KGB

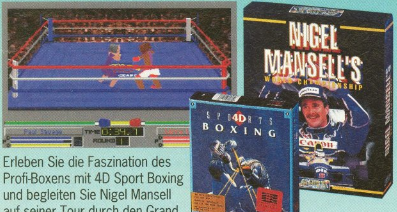


Adventure: Ein Spionage-Abenteuer während der letzten Monate der UdSSR: In der Rolle eines KGB-Agenten spüren Sie die Drahtzieher eines gefährlichen Komplotts auf. (Komplett Deutsch)

Strategiespiel: Als mittelalterlicher Feldherr hat man's nicht leicht: Erobern hier, verteidigen dort – und das eigene Volk will zu beißen haben. (Komplett Deutsch)

DM 49,80*

8 NIGEL MANSELL + 4D BOXING IM SUPER-SPORTPAKET



Erleben Sie die Faszination des Profi-Boxens mit 4D Sport Boxing und begleiten Sie Nigel Mansell auf seiner Tour durch den Grand Prix Circus. (Handbuch Deutsch)

DM 69,–*

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

oder Bestellkarte Seite 81/82

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

Ja, ich bestelle folgende Produkte einzeln oder im Paket zu DM 79,–
(Außer Paket 8)

Nr. ______ und ______

Meine Adresse: 044102

______

______

______



IMMER VOLLES PROGRAMM!

*Lieferung gegen Verrechnungsscheck oder auf Rechnung zuzügl. DM 5,– für Porto und Verpackung.



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Und wieder eröffnen wir die Leserbriefseite mit einem Beitrag aus der formaltechnischen Ecke. Nachdem wir Portoerhöhungen und neue Postleitzahlen ganz gut überstanden haben, stellt sich mitunter die große Frage »Arg, wer ist der Absender?«. In der Hitze des Gefechts kann es beim Briefe öffnen in unserem Sekretariat passieren, daß Kuverts auf der Strecke bleiben. Gebt also bitte auf jeden Fall Euren Absender auch auf dem eigentlichen Brief an (was die meisten Schreiber ohnehin schon brav tun). Die Redaktion dankt!

(hl)

Klein & komisch

Wie Herr Poos (Ausgabe 8/93) bin auch ich der Meinung, daß mehrere »kleine« und gute Tricks wie z.B. Adressen zum Editieren angegeben werden sollten. Das gab es bisher nur in der fünften Ausgabe bei »X-Wing«. Zudem könnte man eine Rubrik einrichten, in der nützliche DOS-Batchdateien oder sonstige Programmlistings abgedruckt werden.
Ansonsten ist Ihre Zeitschrift das seriöseste, aber auch lustigste (Widerspruch??) Blatt, das man erhalten kann. Das Finale ist verdammt gut (am besten in Ausgabe 8/93: »Lesen Sie diese Anleitung sehr sorgfältig«); genauso wie Ihr Bewertungssystem. Der CES-Messebericht war einsame Spitze, die 20 Seiten habe ich genüßlich durchgelesen. Bitte lassen Sie den Starkiller, wo er ist! Zum Schluß noch eine Frage: Bringt Mike Woodroffe trotz »Simon the Sorcerer« noch Horrorspiele auf den Markt?

(Björn Auerdich)

Der Ruf nach mehr kleineren Tips verhallte nicht ungehört; seit der letzten Ausgabe ist immer ein Seitchen mit solchen Hilfe-Häppchen unter dem Motto »Klein & fein« in PC Player zu finden. Mike Woodroffe arbeitet mit seinem Team immer noch an Simon the Sorcerer und will danach wohl ein weiteres Programm mit dem neuen Adventure-System schreiben. Ob's vielleicht Ende nächsten Jahres doch noch mal ein Horror-Rollenspiel à la »Waxworks« geben wird, steht in den Sternen.

MIRACLE VERZWEIFELT GESUCHT

In der Ausgabe 5/93 habt Ihr das Klavierlernsystem »Miracle« von Mindscape getestet. Seit geraumer Zeit versuche ich dieses System zu kaufen. Weder EDV- noch Musikgeschäfte konnten mir diesbezüglich weiterhelfen. Darum wende ich mich an Euch, in der Hoffnung, daß Ihr mir eine Bezugsquelle nennen könnt.

(Ulf Gohde, Paderborn)

Ulf ist nicht der einzige Leser, der sich die Hacken nach dem Miracle abgelaufen hat. Wer an dem elektronischen Pianolehrer interessiert ist, kann bei folgender Vertriebsadresse einen Händler in seiner Nähe erfragen: Magic Music, Postfach 1154, 74622 Bretzfeld-Schwabbach, Telefon (07946) 7768.

Kopierschutz-Dreams


Der Kopierschutz von Pinball Dreams sorgt für Alpträume

Ein großes Ärgernis hat sich in meine Programm-Sammlung eingeschlichen, von dem ich Ihnen berichten möchte: »Pinball Dreams« für den PC. Seit der Ankündigung lechzte ich nach jenem Spiel, da ich ein zwar dilettantischer, aber nichtsdestotrotz begeisterter Anhänger jener Heiermann-Gräber bin. Endlich sollte mein Krötenbeutel durch die professionelle Simulation geschont werden. Gesagt – gekauft!
Drei Hürden sollten die Raubkopierer abschrecken:
1. Mein Pinball Dreams ist nur dreimal installierbar, dann verweigert die Diskette den Dienst. Mitteilung des Herstellers sinngemäß: Sorry, aber die bösen Raubkopierer zwingen uns dazu.
2. Dazu kam noch eine Eingabe der Seriennummer bei der Installation. Sinn und Zweck dieser Übung ist mir nach wie vor unklar. 3. Nach einem bunten Intro stand dann die Gewissensfrage auf dem Monitor: Nenne mir Wort XXX aus Zeile XX der Seite XX. Quer durchs viersprachige Handbuch ging die Jagd. Sicherheitshalber zog ich mir von der Diskette eine Kopie. Gottseidank, stellte sich nachträglich heraus, denn ich stehe momentan vor der fünften (!) Installation! Folgende Probleme traten auf:
1. Installation unter Windows-Konfiguration (sprich: Extended Memory); Start durch eine Boot-Disk mit EMM386. Folge: MOD-Dateien »geschossen«, Neuinstallation.
2. Start aus Windows heraus, Multitasking-Wechsel zu Win-Programmen, Abbruch durch Task-Manager. Folge: MOD-Dateien »geschossen«, Neuinstallation.
3. Soundblaster-2-Einstellung gewählt (2.5 im Original vorhanden): Sound zu leise.
4. Soundblaster-Pro-Einstellung gewählt: System hängt sich auf, Reset. Folge: MOD-Dateien »geschossen«, Neuinstallation.
Fazit: Hätte ich mich an die Anleitung gehalten, wäre meine »leerinstallierte« Diskette bereits nach Great Britain unterwegs. Liebe 21st-Century-Leute, merkt Euch doch: PCs sind etwas komplexer als Amigas, da die Konfiguration von DR-DOS 3.41 bis MS-DOS 6.0 und von Windows über MS-DOS-Shell bis Geoworks reichen können. Deshalb schafft bitte diesen schwachsinnigen

Installationsschutz ab. **(Peter Dachgruber, Hallbergmoos)**

21st Century sollte sich z.B. mal die imposanten Verkaufszahlen von einigen Spielen ansehen, die ohne jeglichen Kopierschutz ausgeliefert werden (z.B. »Syndicate«).

Völlig aufgelöst

Um es gleich vorweg zu schreiben: Die PC Player ist **nicht** die beste Computerfachzeitschrift, die derzeit auf dem Markt ist, denn meiner Meinung nach gibt es keine »beste« Zeitschrift. Es gibt nur eine favorisierte und **das** ist im Moment die PC Player (wenn man mal von den derben Rechtschreib- und/oder Druckfehlern absieht).

Vornehmlich habe ich mir Eure Ausgabe 8/93 wegen des Messeberichts und der Beholder-III-Lösung gekauft. Ich las mir sehr interessiert den Bericht der CES-Messe durch, wobei ich am gespanntesten auf Origins Neuheiten war, vor allen Dingen auf »Privateer«. Als ich letztes Jahr eine erste Preview in einer anderen Zeitschrift las, wurde mir heiß und kalt: eine Mischung zwischen Wing Commander und Elite Plus, Sound wenn möglich vom Houstoner Symphonieorchester und das alles mit SVGA-Unterstützung!

Doch die PC Player 8/93 hat alle Hoffnungen und Träume zerrinnen lassen wie heißes Fett in der Pfanne. Was wurde geschrieben? »...mit Spurenelementen des Klassikers Elite«. Also doch nur wieder ein Ballerspiel mit Waffen- und Treibstoffkauf-Simulator? Das Schlimmste an dem ganzen Fall: keine SVGA-Unterstützung! Statt dessen läppische 320 x 200 Bildpunkte. Mir kommen die Tränen, ich muß erst mal das Wasser aus der Tastatur rauskippen. Da sitzen bei Origin 50 Programmierer und die Deppen kriegen es nicht fertig, mit dem frisch entwickelten Grafiksystem die Möglichkeiten von Super VGA voll auszunutzen? **(Kai Rempe, Hameln)**

Wir sind auch immer wieder ganz verblüfft, was einige Kollegen in voreiligen Berichten so alles zusammenphantasieren. Wir hatten zuletzt Chris Roberts im Frühjahr '93 zu den Super-VGA-Gerüchten um die 3D-Sequenzen von Privateer befragt, der definitiv dementierte. Wie müssen aber Origin in Schutz nehmen: Die hohe Auflösung würde beim 3D immens viel Rechenzeit kosten. Schließlich hat (noch) nicht jeder einen 486er mit 66 MHz und Local-Bus-Grafikkarte auf seinem Schreibtisch stehen.

Aber mit Sicherheit

Sind Sicherungskopien Raubkopien?

(Christoph Rupp, Neusäß)

Es kommt immer auf das Programm an: In der Regel wird der Anwender im Handbuch sogar dazu aufgefordert, Sicherheitskopien der Disketten für den persönlichen Gebrauch anzufertigen. Es gibt aber auch Ausnahmen von dieser Regel. Zum Glück sind es nur wenige Spiele, bei denen der Hersteller mit Disketten-Kopierschutz arbeitet und das Erstellen eines Backups verbietet.

Für jeden etwas

Es liegt mir nun schon die achte Ausgabe Eures Magazins vor und ich bin nach wie vor begeistert. Speziell der Technik-Treff und die Hardware-Tests sind sehr interessant und lehrreich. Aber ich will hier keine langen Lobhudeleien ablassen; kommen wir also gleich zur Kritik. Nach wie vor habt Ihr die Tips & Tricks am Ende des Heftes statt in der Mitte. So habe ich jetzt schon von den ersten Heften laufend lose Seiten in der Hand, weil ich ja die Tips rausnehme und getrennt sammle.
Außerdem schließe ich mich der Meinung von Rene Poos an. Nichts gegen Komplettlösungen, sie sind immer gut und hilfreich, aber erstens sollten sie nicht von Euch sein und zweitens sind sie zu (!) aktuell. Bei Rollenspielen wie Beholder III sehe ich das ja noch ein, aber jetzt schon eine Lösung von »Day of the Tentacle« zu bringen, halte ich doch für stark übertrieben. Es liegt nun mal in der Natur der Dinge, daß Menschen neugierig sind. Also warum gebt Ihr nicht dem Leser eine Chance und verschiebt solche Sachen ein paar Wochen. **(Jörn Grube, Rieplos)**

Gerade weil die Tentacle-Lösung so brandheiß war, codierten wir wichtige Schlüsselbegriffe, damit man beim achtlosen Drüberlesen nicht versehentlich zuviel erfährt. Wir haben uns damit um einen Kompromiß zwischen Aktualität und »Schutztechnik« entschieden. Daß man damit nicht jeden glücklich macht, zeigen auch Zuschriften mit gegenteiligem Tenor: Die Lösung sei ja ganz toll, aber hätten wir nicht diese umständliche Codierung sein lassen können?

Im Schwitzkasten

In der Ausgabe 3/93 auf Seite 70 testen Sie das Spiel »WWF European Rampage«, wobei ich mit dem Testurteil vollkommen einverstanden bin, aber die Auslegung des Tests ging, um es direkt auszudrücken, in die Hose!
Ich kann mir nicht vorstellen, daß Herr Lenhardt soviel von der World Wrestling Federation versteht, daß er eine Beurteilung darüber abgeben kann. Dazu ein Beispiel: Warum lese ich im Test kein Wort von der Fehlbenennung eines der Wrestler (Nobbs = Saggs und umgekehrt)?
Wie kommt es dazu, die Kämpfe als abgesprochen zu bezeichnen, wenn er keine ernsthaften Beweise dafür vorlegen kann? Es gibt natürlich auch die sogenannten Show-Kämpfe, die nur darauf abzielen, die Zuschauer zu unterhalten und bei denen die Kämpfe vorher abgesprochen sind. Diese Kämpfe machen aber, auf die Gesamtheit der Veranstaltung verteilt, vielleicht gerade mal 5 bis 10 Prozent aus. Zum Schluß möchte ich nur noch sagen, daß der Kommentar von Herrn Lenhardt absolut überflüssig ist, da er wie oben schon erwähnt keine Ahnung vom Wrestling besitzt, wobei ich seine Meinung zum Spiel selbst natürlich teile. Eine Frage am Rande habe ich nun aber doch noch: Warum beleidigt er die Fans des Wrestlings und warum stellt er das Wrestling als lächerlich dar? Ich zitiere wörtlich: »Falls Sie ein Wrestling-Fan sind (sowas soll ja in den besten Familien vorkommen), dann...«, oder: »Jede Muppet-Show-Wiederholung wirkt gegen die derbe WWF-Welt wie ein intellektuell stimulierendes Kultur-Programm«. Ich muß also schlußfolgern, daß die Fans der WWF nicht ganz auf der Höhe des intellektuellen Geschehens schreiten, was meiner Meinung nach eine Frechheit ist. **(Marcus Piotr, Herne)**

Ich bin natürlich kein intimer Kenner der WWF-Szene im Sinne einer aktiven Laufbahn. Doch das selbstlose Studium diverser TV-Übertragungen hat bei mir den Eindruck hervorgerufen, daß bei der Mehrzahl der Kämpfe der Show-Aspekt im Vordergrund steht. Typischer Ablauf: Undertaker würgt Macho Man; Macho Man sinkt zu Boden. Undertaker beendet den Kampf nicht, sondern erfreut das Publikum mit einigen Drohgebärden. Macho Man nutzt die Zeit zur Genesung, steht blitzartig wieder auf und würgt Undertaker; Undertaker sinkt zu Boden... und so weiter. Ich nehme diese Darbietungen nicht ernst; wer sie ernst nehmen will, möge das tun – aber ein paar ironische Anmerkungen bitte nicht persönlich nehmen.

WERTUNGS-VERFALLSDATUM

Ihr seid auf dem richtigen Weg. Jedes Heft bietet noch ein wenig mehr als das vorherige und die Verbesserungen sind meiner Meinung nach voll in Ordnung. Was mir noch sehr gut gefallen würde, wären mehr Informationen zu den Spiele-Programmierern wie zum Beispiel in Heft 6/93 über Jordan Mechner (»Prince of Persia«). Meiner Meinung nach sind es doch diese kreativen Leute, die uns mit immer neuem Futter für unseren PC versorgen. Sie sollten nicht in der Anonymität verschwinden.
Nun zu was anderem: Muß ich mich nun selber hinsetzen und eine eigene Datenbank erstellen, um die Spieletests und die Tips & Tricks zu erfassen? Oder habt Ihr so etwas bereits in der Hinterhand und plant die Veröffentlichung?
Ein anderer Punkt, der mich nicht mehr schlafen läßt, ist Eure Wertung. In Heft 8/93 erhält »Railroad Tycoon Deluxe« 92 Prozentpunkte. Heißt das, wir sind nicht mehr weit vom ultimativen Spiel entfernt? Ist es dann nicht mehr nötig, sich ein neues Spiel zu kaufen? Doch nun ernsthaft; ist die Spielewertung absolut zu sehen oder bezieht Ihr sie immer auf das aktuell Mögliche? Vor allem zu den Tests von sehr aufwendigen Spielen wie »Comanche« oder »Ultima« würde mich eines interessieren: Sind diese Spiele auf einem Superrechner getestet oder auf einem PC, den sich auch der Normalbürger leisten kann? **(Thomas Neher, Prittriching)**

Die Wertungs-Datenbank existiert bei uns intern. Wir prüfen gerade, mit welchem Programmieraufwand eine Veröffentlichung verbunden wäre. Wir bemühen uns bei den Gesamtwertungen um Weitsicht, aber sie beziehen sich auf die aktuellen PC-Standards, die sich im Laufe der Jahre etwas verschieben. Natürlich spielen wir alle Programme auf »normalen« Systemen (sprich: »kleiner« 486er).

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 11/93

! DOPPELTE POWER!

Sie wollen beim nächsten 3D-Spiel die höchste Detailstufe ausfahren, ohne daß Ihr PC dabei in die Knie geht? Dann wird's höchste Zeit, die alte rumpelige Mühle gegen ein rasantes Local-Bus-System auszutauschen. Im Hinblick auf das langsam nahende Weihnachtsgeld testen wir nächsten Monat **High-End-PCs**.

Optimale Spieleboliden takten den 486-Prozessor mit 66 MHz, dazu gehört natürlich eine superschnelle Grafikkarte. Wieviel Geld muß man für so einen Traum-PC hinlegen? Welche feinen Unterschiede gibt's bei den einzelnen Modellen?



486er für Fortgeschrittene: Toni »Ich schraub's auch gleich wieder zusammen« Schwaiger präsentiert in der nächsten PC Player die Ergebnisse seiner Tests.

! MEHR SPIELE!

Der Spieletestteil signalisiert ein deutliches Herbsthoch. Auf der Warteliste für Besprechungen in der nächsten Ausgabe befinden sich z.B. die europäische Adventure-Hoffnung **Simon the Sorcerer**, Origins 3D-Rollenspiel **Shadow Caster**, die fertig programmierte Verkaufsversion von Microsofts **Flight Simulator V** sowie **Sim Farm**, Maxis' gewitzte Landwirtschafts-Exkursion.



Spieletester Thomas »Was soll das heißen, ich muß es bis morgen schnell mal durchspielen?« Werner freut sich auf drei Testkandidaten. Von oben nach unten: Simon the Sorcerer, Shadow Caster und Flight Simulator V.

! KEINE PANIK!

Liebeskummer? Zahnschmerzen? Virenbefall? Sollte letzteres Problem drohende Schatten auf Ihr Leben werfen, dann vertrauen Sie sich unserem Pannenhelfer Boris Schneider an. Nach seiner CMOS-Exkursion widmet er sich in der zweiten Folge unserer Serie mit dem subtilen Namen »Keine Panik!« dem Thema **Was tun, wenn der Virus kommt?**. Nächsten Monat gibt's praktische Tips zur Vorbeuge und Schadensbegrenzung.

Würden Sie von diesem Mann Ihren PC reparieren lassen? Boris »Doc Bobo« Schneider doziert im nächsten Heft über das 1x1 der Computerviren.

! DEUTSCHER MEISTER!

Tabellen-Verwaltungsprogramme gibt's viele, aber auf eine solche Statistik-Fundgrube wie **Fußball-Bundesliga 1963 - 1993** haben Sportfans bislang vergeblich gewartet. Neben allen Ergebnissen aus drei Kicker-Jahrzehnten bietet das Programm viele digitalisierte Spielerbilder und 40 animierte Torszenen. Welchen Nährwert das Programm für Fußball-Hobbyisten hat, enthüllt unser Bericht in der nächsten Ausgabe.

Unsere einsame Sport-Koryphäe Heinrich »Das war nie im Leben Abseits« Lenhardt wühlt sich durch die Statistiken von »Fußball-Bundesliga 1963 - 1993«

All dies und viele weitere **Spieletests, Tips, News und Features** rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 11/93 erscheint am 13. Oktober

FINALE

Das Sim-Programm des Monats

Sie halten es für etwas verwirrend, daß die erste Zusatzdiskette für den zweiten Teil von Ultima VII erschienen ist? Die Software-Industrie ist aus naheliegenden Gründen begeistert, den Kunden häppchenweise die Programmteile zu verkaufen – da lacht die Portokasse!

Damit Sie sich auf die Welle der zukünftigen Add-In-Disketten einstellen können, gibt es die Simax-Neuerscheinung »SimIn«. Es entfernt per Zufallsgenerator einzelne Programmteile aus Ihrer Software. Erreichen Sie die entsprechende Stelle, erscheint eine Meldung wie z.B. »Um die Textdatei auszudrucken, benötigen Sie Data Disk B zum Preis von lächerlichen 99 Mark«.

In der neuesten Version berücksichtigt SimIn auch die von New World Computing ersonnene Idee, daß sich das komplette Szenario eines Spiels erst nach dem Kauf mehrerer Programme entfaltet (siehe Might & Magic IV und V). In Vorbereitung sind folgende Kombis:

El-Fish + Pirates = Käpt'n Iglo;

Car & Driver + Syndicate = VW-Manager; The Black Gate + Forge of Virtue + Serpent Isle + Silver Seed = Ultima VII komplett!

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Ob Bifi oder Bundesumweltamt: Computerspiele als Werbemedium sind »in«. Unter großen Mühen haben wir uns in eine Agentur eingeschlichen und präsentieren die fünf heißesten Werbespiele, die 1994 erscheinen sollen.

5. **»MAHLZEIT« – Appetitanregender Screenschoner von McDonalds. 34 verschiedene gesamplete »Mahlzeit!«-Rufe treiben Ihre Kollegen in den Wahnsinn, während Sie sich am Super Royal TS laben. Kann nur mit einer geheimen Tastatur-Kombination (»ALT-CTRL-T-S«) ausgeschaltet werden.**
4. **»JÄGER DER VERLORENEN GOLDKANTE« – Geschicklichkeitsspiel von Ado Gardinen. Angeblich mit digitalisierter Harrison-Ford-Grafik.**
3. **»ICH BIN STOLZ DARAUF, EIN WÜRSTCHEN ZU SEIN« Dumpfe Deutschtümelei auch jenseits des Werbespots für »Deutschländer«-Würstchen. Das passende Karaoke-Programm erlaubt es Ihnen, Wald- und Wiesenlieder zur digitalisierten Version der original Dschingderassabumm-Musik zu grölen.**
2. **»NIGHT DRIVER« – Rennsimulation von Clausthaler. Mit zuschaltbarem 1,2-Promille-Faktor (= vorprogrammierter Crash). Zeigt deutlich die Vorteile alkoholfreier Biere.**
1. **»UNDERCOVER« – Agentensimulation von Opel: »Wer hat die geheimen Unterlagen mitgenommen?«. Ein Gegenspiel von VW (Arbeitstitel: »Innocento – Wer hat uns die geheimen Unterlagen untergeschoben?«) soll auch in Arbeit sein.**

Sting als Starlord

Der erste Blick auf die neueste Anzeige von Microprose löst Verwirrung aus: Kennen wir den Herrn nicht? Für Starlord wirbt unfreiwillig Pop-Musiker »Sting« in einer Szene aus dem Film »Dune«; zwar vom Anzeigenkünstler leicht verfremdet, aber immer noch erkennbar. Im Computerspiel »Dune« von Virgin taucht die im Film von Sting gespielte Figur zwar auch auf; dort mußte aber das Gesicht verfremdet werden, damit der gute Sting nicht seine Rechtsanwälte bemüht. **(bs)**

STARLORD

Original, Verfremdung und Fälschung: Popmusiker Sting hatte einen Gast-Auftritt im Film »Dune«. Im Spiel ist sein Gesicht kaum zu erkennen, der Starlord-Künstler hat sich offensichtlich mehr inspirieren lassen.

WAS IST MULTIMEDIA?

Von unfreiwilliger Komik durchsetzt ist das Buch zum »Mediatool« vom Tewi-Verlag. Bei der Beschreibung des Begriffs »Multimedia« stellen sich jedem Computerspieler die Nackenhaare auf. Hier ein paar Beispiele im Original-Ton:

Über Soundkarten:

»Als erstes wäre hier die Vertonung von Spielen zu nennen, die zwar keine ernsthafte Anwendung von Multimedia ist, aber dennoch ihre Berechtigung hat, weil sie dem Anwender Spaß bereiten kann. (...) Nicht, daß ich sagen möchte, so etwas kann süchtig machen, aber eine gewisse Anziehung ist doch vorhanden.

Wenn Sie jetzt sagen, »Was soll das Ganze, ich habe meinen PC doch nicht zum Spielen«, dann muß ich Ihnen Recht geben. Wenn Sie aber an Multimedia Interesse zeigen, empfehle ich Ihnen dennoch, sich einmal diesem Reiz zu unterziehen.«

Über CD-ROMs:

»Für den Bereich der Spiele ist die CD-ROM natürlich ebenso das ersehnte Medium, weil eine Auslieferung auf 400 3,5-Zoll-Disketten den Kunden abschrecken würde. (Denn bevor er seine wertvolle Festplatte mit dem gesamten Schotter zuknallt, muß er zunächst tagelang kopieren. Dafür hätte er anschließend aber 400 Leerdisketten!) (...) Viele Spiele gibt es heute schon auf CD, meistens sind das irgendwelche Abenteuerspiele, bei denen man sein Bildschirm-Ich durch verschiedene Landschaften bewegt und versucht, eine (zumeist unbekannte) Aufgabe zu lösen.«

Über Videokarten:

»Sinn von Videokarten jedweder Art ist es, Bewegtbilder zu digitalisieren und aufzubereiten. Die einfachste Form ist die Digitalisierung eines Standbilds. (...) Hier und da kann man dann noch eine Computergrafik, wie zum Beispiel ein böses Monster oder einen Terminator, hinzumischen und daraus einen neuen Gruselfilm machen. Wenn man dann noch ein paar dumpfe Töne einmixt, dann hat man schon gewonnen.«

COMPUTE CHOICE AWARDS Best Peripheral 1992 Pro AudioSpectrum 16

PC MAGAZINE EDITORS' CHOICE

MICROSOFT WINDOWS READY-TO-RUN

MVP

winner

So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.



Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**





2 4 7 1 1 1 0 4

Ewig nur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation – das hält keiner aus. Holen Sie sich den Spaß in Ihren PC und bringen Sie Farbe ins Spiel. Mit Grafiksoftware, die es in sich hat. Bringen Sie Ihre Kreativität auf den Schirm und malen Sie, was die Farbtöne hergeben. Verpassen Sie Ihren Photos den letzten Schliff. Oder machen Sie ganz einfach, was Sie wollen – denn der EDV-Alltag ist grau genug. Für weitere Infos rufen Sie uns an.

Die Fun-Line von Micrografx. Für den kreativen Spaß mit Ihrem PC.

MICROGRAFX WINDOWS DRAW

winner Produkt des Jahres 1992

Bekennen Sie Farbe! Mit Windows Draw, dem unglaublichen Mal- und Zeichenprogramm machen Sie sogar Picasso Konkurrenz. Und das nicht nur zuhause.

PC Praxis EMPFEHLUNG MÄRZ '93

MICROGRAFX PHOTOMAGIC

Setzen Sie Ihren Bildern die Krone auf! Das magische Photostudio macht auch aus Ihren Photos ein echtes Ereignis.

MICROGRAFX WORKS

winner Favorit der Redaktion

Haben Sie Lust auf mehr? Works ist das universelle Grafik-Multitalent von Micrografx: Diagramme und Illustrationen, Bildbearbeitung, Photo-Show und ClipArts in einem Programm.





MICROGRAFX® · Studiosoftware für Kreativität und Karriere

☎ Deutschland: 0 89 / 2 47 11 - 104 · Österreich: 1 / 5 86 66 36 · Schweiz: 041 / 91 26 91

Gerbert & Mayer, München